IL GIUOCO

DEGLI SCACCHI

RENDUTO FACILE AI PRINCIPIANTI

****

SESTA EDIZIONE

CORRETTA ED ACCRESCIUTA

****

IL GIUOCO
DEGLI SCACCHI

RENDUTO FACILE AI PRINCIPIANTI.

Trattatello

TRADOTTO DALL' INGLESE

DALL' ABATE

MICHELE COLOMBO

CON ANNOTAZIONI ED AGGIUNTE
DEL TRADUTTORE

PADOVA

COI TIPI DELLA MINERVA

1832

AVVERTIMENTO

DELL' EDITORE INGLESE

In questo picciol Trattato, che l'editore offre rispettosamente al pubblico, egli s'è studiato di mostrare con sufficiente chiarezza, siccome spera, il miglior metodo d'acquistar cognizione del dilettevole e scientifico giuoco degli scacchi.

Varie sono le opinioni di differenti scrittori intorno all'origine ed antichità sua; ma niente sembra più chiaramente provarlo invenzione indiana, che quel Ragguaglio, datocene da un ingegnoso Francese (*), che l'editore ha creduto bene di premettere a questo suo Trattatello. Vi ha egli aggiunti eziandío alquanti aneddoti di alcuni distinti personaggi che furono entusiastici ammiratori di questo intertenimento, ed altresì la *Morale degli scacchi* scritta dal dottor Franklin, giudicando che ci possano convenir molto bene, siccome cose ad esso attinenti.

(*) M. Fareh.

AL LETTOR CORTESE

IL TRADUTTORE

Uno de' più ingegnosi intertenimenti che sieno mai stati a ricreazione del nostro spirito immaginati è senza dubbio il giuoco dilettevolissimo degli scacchi; e mostra bene ch' esso non ha potuto essere parto se non di una di quelle menti sagaci che veggono molto più innanzi che la più parte degli uomini. Non è perciò da maravigliarsi che in qualsivoglia colta nazione sieno stati scrittori i quali, innamorati della bellezza sua, consecrate abbiano ad esso le loro penne. Ne sono state da essi esaminate con grande accuratezza ed esposte partitamente le regole; s' è da loro tenuto dietro ad una gran parte delle combinazioni che risultano dallo svariare le mosse de' pezzi e de' pedoni; di queste si sono indicate quelle che tornano in maggiore avvantaggio o discapito; si sono mostrate le insidie che tender si possono, l' arte di prepararle, i mezzi più acconci a farle ire a voto, e talora tornar in danno di chi tese le avea: nè s' è ommesso finalmente di

porre sotto agli occhi degli studiosi un lungo prospetto di differenti partite, condotte dalla prima infin all'ultima mossa, compilandosene di grossi volumi da stancar forse la pazienza di non pochi de' leggitori.

Io certamente ammiro la diligenza infinita e la somma industria di tali scrittori, e la commendo eziandìo, persuaso essendo, che, a rendere altrui uom consumato e profondo in ogni parte di questo giuoco, debba o poco o molto contribuir la lettura delle laboriose opere loro: ad ogni modo io sono d'avviso ch'esse non sieno generalmente nè sì necessarie, nè di tanto profitto, quanto alcuni peravventura potrebbono immaginarsi (1). *Certa cosa è che quegli, che si dedica a questo giuoco maraviglioso, o è persona di mente svegliata, riflessiva, sagace; e, quando n'abbia compresa ben la natura, ed apprese le regole generali, saprà da sè medesimo, senza esser menato per tanti avvolgimenti, combinare gli attacchi, prevedere le offese nemiche, e sottrarsene a tempo, appigliarsi ai partiti più utili e più sicuri, secondo le diverse occorrenze; in una parola, condurre il suo giuoco avvedutamente e destramente dal principio alla fine. Oppure costui è uomo di scarso ingegno; e in questo caso, con tutto il corre-*

(1) † Bisogna eccettuarne quella del signor canonico Ponziani, la più chiara, la più metodica, la più compiuta, e conseguentemente la più istruttiva di quante n' abbiamo sul giuoco degli scacchi. È indispensabile lo studio di questo libro eccellente a chi vuol conoscerne le vere teoríe.

do di tanti precetti da lui appresi, e di tante aperture di giuochi piani, *e di* giuochi irregolari, *e di tanti* partiti pratici, *e* partiti di sottilità, *di cui si sarà caricata la memoria, altro non sarà mai che un debole giocatore, il quale perchè resti sconcertato da un destro avversario, basterà che questi il sorprenda con qualche tratto un po' nuovo, ch' egli punto non si aspettava. Laonde io tengo per fermo che a chi vuol apprendere questo giuoco possa essere più proficuo (almen da principio) un breve trattato, in cui se ne contengano i puri elementi, che quegli ampii volumi zeppi di tante e sì moltiplici cose, che la mente di lui ne dee rimanere piuttosto oppressa che instrutta, piuttosto ingombrata che rischiarata.*

Ora essendomi pervenuto alle mani un libriccino inglese di questa fatta (1), *ed avendolo io trasportato nella nostra favella per mio passatempo, è paruto ad alcuni de' miei amici che questa opericciuola potesse essere di qualche vantaggio a què giovanetti che cominciano ad addestrarsi agli scacchi; e mi hanno perciò confortato a pubblicarne la mia traduzione. Io so bene che gli amatori de' grossi volumi rideranno al vedere intorno a un giuoco sì complicato e difficile, come è questo, un libretto di sì poche pagine; ma, se il presente Trattatellino comparve pur senza biasimo in Inghilterra, non so perchè non debba essergli lecito di lasciarsi vedere medesimamente nelle nostre contrade.*

---

(1) † Fu impresso a Londra da H. D. Symonds, senza nota d'anno, in 8. piccolo.

Ho tuttavia giudicato che fosse bene l'aggiungervi in fine quella Lettera dell'Anonimo modenese, contenente assai buoni avvertimenti sopra di questo giuoco, la quale parve anche al Lolli tanto pregevole, che s'avvisò di premetterla a quel suo diffuso Trattato del giuoco degli scacchi, ch'ei pubblicò poco dopo la metà del passato secolo. Sono nella detta Lettera mentovati, tra le altre cose, e con molta lode, que' finimenti del giuoco che furono immaginati da varii autori, e proposti col nome di partiti *a profitto di quelli che volessero esercitare l'ingegno loro nelle maggiori finezze di questo giuoco. Egli è ben naturale che nell'animo di que' principianti, i quali la leggeranno, si desti la curiosità di conoscere l'indole e la natura di questi partiti. Affinchè resti appagato il lor desiderio, dietro ad essa Lettera alquanti se ne porranno, scelti da varii autori; e con essi sarà posto fine al volume. Lettore, se poco alla tua aspettazione corrispondente troverai questa piccola mia fatica, gradisci almeno la buona intenzione che avuta ho di giovarti nel pubblicarla.*

N. B. Le note segnate con una crocetta sono del traduttore.

A COLORO

CHE HANNO LETTO O VORRANNO LEGGERE

IL TRATTATELLO

SOPRA

IL GIUOCO DEGLI SCACCHI

STAMPATO A PARMA

DA GIUSEPPE PAGANINO

NEL MDCCCXXI

« In un Trattatello sopra *il giuoco degli scacchi*, che un eruditissimo Letterato nostro ha tradotto dalla lingua inglese, e che è stato in quest'anno pubblicato dalla stampería Paganino, leggesi fra l'altre, che un *Bramino*, avendo a scegliere di per sè la ricompensa meritata coll'aver ammaestrato un Principe delle Indie nel giuoco sovraddetto, *richiese che gli si desse il numero de' grani di frumento che fosse prodotto dal numero delle case dello scacchiere, pigliato prima semplicemente, e indi duplicato, ed appresso quadruplicato, seguitando colla medesima proporzione infino alla sessantesimaquarta volta.* »

« Leggesi pure che *il Re, maravigliatosi di una domanda che a lui parve sì moderata e sì ragionevole, gliela concedette immantinente senz'altro esame; ma che quando da' suoi tesorieri ne fu fatto il calcolo, si trovò che*

il Monarca s'era obbligato di pagare una somma, alla quale non bastavano nè tutti i tesori suoi, nè tutti i suoi vasti dominii. »

« *Dirai forse,* soggiugne il chiarissimo traduttore in una noterella appiè di pagina, *che di be' grani di frumento ci vogliono a valere un intero reame e tutte le ricchezze d'un Re delle Indie. Così pare anche a me: ad ogni modo, perchè mi sarebbe di troppa briga rifare il calcolo per assicurarmi del fatto, mi risolvo di starmene a quello de' tesorieri del Principe; e così farai ancor tu, lettore, per mio consiglio.* »

« Perdòni il valentissimo traduttore se v'ha taluno che, benchè apprezzi assai ogni consiglio di lui, vuol contrariare per questa volta, onde soddisfare la curiosità di parecchi, cui piacerebbe pure aver un'idea del prodotto di quella stravagante domanda, e dorrebbe impiegar breve ora nel farne il conteggio. »

Ritenuto, anche secondo l'esperienza,

1.° che un granello di frumento abbia il peso a un bel circa d'un *grano* (ossia 1/24 di denaro, = 1/576 d'oncia);

2.° che a far uno *stajo di misura parmigiana* ci vogliono *quattro* pesi e *cinque* libbre di frumento;

3.° che non più di *quattro* staja possa trasportarne un mulo a lungo viaggio;

4.° che per ogni mulo bisognino almeno *quattro* braccia di strada;

si avranno i seguenti prodotti:

I.	Grani di frumento		N.°	1, 180, 591, 620, 717, 411, 303, 360
II.	Peso del predetto numero di grani.	*Denari*	N.°	49, 191, 317, 529, 892, 137, 640
		Once	N.°	2, 049, 638, 230, 412, 172, 401
		Libbre	N.°	170, 803, 185, 867, 681, 033
		Pesi	N.°	6, 832, 127, 434, 707, 241
III.	Staja		N.°	1, 626, 697, 008, 263, 629
IV.	Tanto carico per muli		N.°	406, 674, 252, 065, 907
V.	Lunghezza della strada che que' muli occuperebbero, ponendoli un dietro l'altro.	*In braccia*	N.°	1, 626, 697, 008, 263, 628
		In miglia	N.°	599, 151, 752, 583

VI. La circonferenza del globo essendo di quaranta milioni di metri, ossia miglia 27010, farebbe d'uopo aver una strada che lunga fosse 22,182,590 volte come quella circonferenza.

Si potrebbe dunque conchiudere, che nè il nostro globo produsse mai tutta quella immensa quantità di grano, nè il sommato di tutte le ricchezze della terra basterebbe a comperarla, anche a prezzo vilissimo.

Parma 30 Maggio 1821.

ORIGINE

DEL

GIUOCO DEGLI SCACCHI

In sul cominciare del quinto secolo dell'era cristiana fu nelle Indie un Principe assai potente, il cui reame giaceva verso la foce del Gange: egli si dava il fastoso titolo di Re delle Indie. Suo padre avea sottomesso buon numero di Principi sovrani al suo impero, e gli avea costretti a pagargli un annuo tributo. Il giovane Monarca obbliò ben presto che i Re debbono essere i padri del loro popolo; che l'amore de'sudditi è il più solido sostegno del Trono; che le paterne lor cure sono quelle che rendono i popoli ben affetti al Principe che li governa; e che un Re senza sudditi non porterebbe se non un titolo vano, e non avrebbe nessun vantaggio sopra gli altri uomini.

Rammentavan sovente tutte queste cose al Re delle Indie i *Bramini* e i *Kajahssi,* vale a dire i Sacerdoti ed i Nobili; ma egli, ubbriacato dall'idea della sua grandezza, la quale egli pensava che non potesse mai venir meno, disprezzava le sagge lor rimostranze: e perchè costoro pur non cessavano, egli se ne corrucciò fortemente; e, per vendicare la sua autorità, ch'egli stimava vilipesa da quelli che osa-

vano disapprovare la sua condotta, li fece morire in mezzo a' tormenti.

Un così fatto esempio sbigottì gli altri. Niuno più aperse la bocca: e il Principe, abbandonato a sè medesimo, e rimaso in preda agli adulatori (il che fu ad esso di più grave pericolo ancora e di maggior terrore al popol suo) venne dai consigli di costoro sospinto agli ultimi eccessi. I sudditi si trovarono oppressi sotto al peso di un'insopportabil tirannide; e i Principi suoi tributarii, persuasi che il Re delle Indie, in perdendo l'amore del popolo, perduto avesse il nerbo e l'essenza del suo potere, si disponevano a scuotere il giogo, od a portargli la guerra entro a' suoi Stati. Allora fu che un Bramino, o filosofo indiano, chiamato Sissa, figliuolo di Daher, mosso a pietà delle sciagure ond'era minacciata la sua contrada, si mise in cuore di far aprire al Principe gli occhi sugli effetti funesti che la propria condotta avrebbe prodotti. Ma, renduto più saggio dall'esempio di quelli che lo avevano in ciò preceduto, non volle che la sua istruzione divenisse profittevole infin a tanto che il Principe non fosse per farne a sè medesimo l'applicazione senza ch'ei sospettasse che gli fosse fatta da altrui. A questo fine inventò il giuoco degli scacchi, dove il Re, quantunque sia il più considerevole di tutti i pezzi del giuoco, non è tuttavía in istato nè di attaccare i nemici, nè di difendere sè stesso dagli attacchi di essi senza l'ajuto de' sudditi e de' soldati suoi (1).

---

(1) †Anche Polidoro Virgilio nel suo libro *degli inventori delle cose* attribuisce ad una simile cir-

Il nuovo giuoco divenne tosto famoso: il Re delle Indie n'udì parlare, e volle apprenderlo. Fu chiamato a insegnarglielo il Bramino Sissa; e questi, sotto colore di spiegargli le regole del giuoco, e dimostrargli l'abilità che si richiede nel far uso degli altri pezzi per la difesa del Re, gli fe concepire e gustare quelle importanti verità, alle quali infino a quel dì egli avea ricusato di porgere orecchio. Il Re, naturalmente dotato di buono intendimento e di virtuosi sentimenti, che le massime perniziose degli adulatori e de' cortegiani non avevano potuto estinguere in lui del tutto, fece a sè stesso l'applicazione delle lezioni del Bramino; e, convinto che la forza di un Re consiste nell'amore che a lui porta il suo popolo, cangiò condotta, e prevenne i disastri che gli soprastavano.

Il Principe, mosso da sentimento di gratitudine, volle dare al Bramino una ricompensa, e lasciò a lui la scelta della medesima; e questi null'altro richiese, fuorchè gli si désse il numero de' grani di frumento, che fosse prodotto dal numero delle case dello scacchiere, pigliato prima semplicemente, e indi duplicato, ed appresso quadruplicato, seguitando colla medesima proporzione infino alla sessantesima quarta volta.

Maravigliatosi il Re d'una domanda che a lui parve sì moderata e sì ragionevole, glie la

---

costanza l'invenzione di questo giuoco; ma egli la fa risalire ad un'epoca assai più rimota. *Polidoro Virgilio tradotto da Francesco Baldelli, Lib. II. Cap. XIII.*

concedette immantinente senz'altro esame; ma quando da' suoi tesorieri ne fu fatto il calcolo, si trovò che il Monarca s'era obbligato di pagare una somma, alla quale non bastavano nè tutti i tesori suoi, nè tutti i suoi vasti dominii(1). Mise il Bramino a profitto questa congiuntura per fargli conoscere di quanta importanza ai regnanti sia lo starsene in guardia contro a quelli che sono loro dattorno, e quanto debbono essi paventare che i lor ministri non sieno per abusare delle lor buone intenzioni.

Il giuoco degli scacchi non istette lungamente confinato nell'India: esso passò in Persia durante il regno di Cosroe. I Persiani il considerarono come un giuoco, di cui si dovesse far uso in tutti i paesi per istruire i Re nel medesimo tempo che serve lor di divertimento; e lo denominarono *schertrengi* o *schatrak* (2), vale a dire il giuoco de' Re.

La denominazione di molti de' pezzi di questo giuoco, la quale non ha un significato ragionevole se non nelle lingue orientali, conferma la opinione esposta da noi della orientale sua origine. Il secondo pezzo degli scacchi (o sia il primo dopo il Re) è ora chiamato Regina. Gli antichi autori francesi il chiamarono

(1) † Dirai forse che di be' grani di frumento ci vogliono a valere un intero reame e tutte le ricchezze d'un Re delle Indie. Così pare anche a me: ad ogni modo, perchè mi sarebbe di troppa briga rifare il calcolo per assicurarmi del fatto, mi risolvo di starmene a quello de' Tesorieri del Principe; e così farai ancor tu, Lettore, per mio consiglio.

(2) † Voce composta da *Schah* Re, e *trak* giuoco.

Fierce, Fierche, e *Fierge,* o *Fiercir;* corruzione dal latino *Fiercia,* derivato dal persiano *Ferz* o *Firzin,* nome che si dà in Persia a questo pezzo, e che significa Ministro o Visir. Della parola *Fierge* i Francesi hanno di poi fatto *Vierge* (vergine), onde gli è poi venuta la denominazione di *Donna* o *Regina.* La rassomiglianza delle parole rendè questo cangiamento assai facile, ed esso parve tanto più ragionevole, quanto che il pezzo è collocato allato al Re, e nelle prime sue mosse non potea fare se non due passi al più, siccome fanno i Pedoni; il che lo rendeva uno de' men considerevoli dello scacchiere, come il confessano gli autori di due antichi trattati di questo giuoco.

Un così fatto legame della Regina degli scacchi dispiacque a' nostri antenati. Il riguardarono come una sorta di schiavitudine più confacente alla gelosía orientale, che alla libertà di cui furono sempre in possesso le donne delle nostre contrade. Rendettero pertanto più libero il passo e più ample le prerogative di questo pezzo; e in conseguenza della galantería de' popoli dell'Occidente divenne la Regina il più valoroso pezzo di tutto il giuoco.

Ma da questa metamorfosi del Firzin o Visir in Regina nacque un' incongruenza, la quale restavi anche oggidì senza che nessuno ci ponga mente. Quando un Pedone, ossia semplice soldato, attraversati i battaglioni nemici, è penetrato fino all'ultima linea dello scacchiere, esso non se ne torna più indietro in qualità di fante, ma è onorato del passo e delle prerogative della Regina. Se il Fircin o il Fierge è un Visir, un prim. Ministro, un Generale, noi

possiamo agevolmente comprendere come un Pedone o semplice soldato può essere innalzato ad un così fatto grado in ricompensa del valore col quale s'aperse il passo tra i battaglioni nemici. Ma se un Fierge è una donna o una Regina, o la moglie del Re, per qual metamorfosi strana cangerà un Pedone di sesso, e colui ch'era prima un soldato diverrà donna e moglie del Re in ricompensa di quel valore di cui ha date sì grandi prove? Un' assurdità di tal fatta mostra bene quanto mal a proposito siasi dato al secondo pezzo degli scacchi il nome di Donna o Reina; imperciocchè qual Monarca fu mai che s'innamorasse sì forte del suo primo Ministro, che lo facesse la propria sposa, e seco strignesse un nodo da non potersi più disciorre se non per morte (1)?

Il terzo pezzo degli scacchi, che gl' Inglesi chiamano *Vescovo* (2), i Francesi *Folle*(3), e

---

(1) † L'inglese ha: *e prendesse lui per meglio e per peggio;* la qual frase in quella lingua val *maritarsi.*

(2) † Questa voce, secondo la primitiva sua significazione, vale *guardiano;* e può dinotare, parlandosi degli scacchi, che il principale uffieio di questo pezzo si è quello di guardar diligentemente la persona del Re. Ed in fatti, con quel suo andare a sghembo e innanzi e indietro con passo illimitato, può accorrere facilmente e prontamente alla difesa di lui e davanti e di dietro ed allato: e forse per dinotare ch'esso è guardiano del Re, in principio del giuoco gli si colloca accanto.

(3) † Gli dee essere venuta così strana denominazione da quell'andarsene obbliquamente ed a sghembo, la qual cosa non farebbe altri che un pazzo.

gli Orientali *Sergente*, era fatto a foggia di liofante; il che non disconveníasi al nome ch'esso portava (1). Il Cavaliere, ch' è il quarto pezzo, ha da per tutto il medesimo nome (2). Il quinto pezzo, che noi chiamiamo *Rocco*, e i Francesi *Torre*, nell'Oriente si denomina *Rokh*; e gl' Indiani danno ad esso la figura di un cammello che porta un uomo a cavalcione con un arco ed una saetta nelle mani.

Il nome di *Rokh*, il quale è comune e agl' Indiani e a' Persiani, dinota certi cammelli addestrati alla guerra, che da loro si mettono alle ale degli eserciti per formarne con essi la lor cavallería leggiera. Il rapido movímento di questo pezzo, che slanciasi dall' un capo all' altro dello scacchiere, s' accorda perfettissimamente con l' idea che noi abbiamo di esso, tanto più che da principio era il solo pezzo che avesse un moto di questa fatta.

Il Re, la Regina e il Pedone facevano presso a loro un sol passo; l'Alfiere due, e così parimente il Cavaliere, non potendo nè l' un nè

---

(1) † La voce *Sergente* dagli autori dell'Enciclopedía si crede che derivi dal *serviens* de' Latini; ma, secondo il nostro autore, essa trae la sua origine dalla lingua indiana, o pure dalla persiana. Sarebbe stato pur bene ch'egli ci avesse detto ciò che significava un tal vocabolo o nell'una o nell'altra di quelle lingue; il che ci avrebbe fatta vedere la congruenza di questo nome colla figura dell'elefante; perchè altrimenti non è sì agevole il ravvisarla.

(2) † Gl' Italiani usano piuttosto denominarlo *cavallo*, forse dalla figura che si suol dare a questo pezzo.

l'altro percorrere in una volta più di tre case, compresavi quella donde partivano. Al solo Rocco non limitavasi il corso; e ciò molto ben conveniva alla velocità del dromedario (1); la qual cosa non può convenire in verun modo alla immobilità di una torre o fortezza, la cui figura si dà ordinariamente a questa sorta di pezzo. Il sesto ed ultimo pezzo (2) è il Pedone o semplice soldato, il quale soggiacque a cangiamento ancor esso (3).

I Cinesi hanno fatte in questo giuoco parecchie alterazioni: vi hanno introdotti nuovi pezzi sotto il nome di *Cannoni* o *Mortai;* essendo

---

(1) † La somiglianza che v'ha tra il cammello e il dromedario, massime nella celerità dell'andare, (che è ciò che qui fa a proposito) avrà forse indotto l'autore ad usar qui la voce *Dromedario* in luogo di *Cammello,* che avea usata di sopra.

(2) † Noi non sogliamo dare al Pedone il nome di *pezzo:* io l'ho qui ritenuto per uniformarmi all'originale.

(3) † In quanto alla figura, apparisce dal nome ch'esso porta, che da principio dovesse essere quella di un soldato a piedi. Nei nostri scacchi essa è molto diversa. E in quanto al suo movimento, non era lecito al Pedone nè pur nella prima mossa il fare altro che un passo; e ciò era più ragionevole. E certo è cosa fuor di ragione o che possa far da principio ciò che la natura sua non gli concede di far di poi; o che non possa più far nel proseguimento del giuoco ciò che pure avea potuto far prima. Che se presso agli Orientali ciò facea pure, come s'è di sopra accennato, il lor *Firzin,* questo era un privilegio che si concedeva al suo grado. Si sa che i privilegii sono cosa speziale, altrimenti non sarebbono più privilegii.

stato conosciuto molto prima da loro, che dagli Europei, l'uso dell'artiglieria e della polvere. Altri cangiamenti ancora furono in questo giuoco introdotti da Tamerlano, e co'nuovi pezzi ch'egli inventò, e co'movimenti che diede ad essi, accrebbe le difficoltà d'un giuoco, troppo complicato anche prima, per poter essere riguardato come puro intertenimento (1): ma queste aggiunte non sono state approvate; e fu ristabilita l'antica maniera di giocare sopra uno scacchiere di sessantaquattro case con sedici pezzi, senza più, da entrambe le parti.

(1) † Anche in Italia fu fatto, non ha gran tempo, un simile tentativo. Un prestante ingegno genovese diede al pubblico un Trattato intorno ad un giuoco di sua invenzione, derivato da quello degli scacchi, e renduto una compiuta immagine della guerra. Ma, tuttochè sia pieno di eventi curiosi e belli, obbliga i giocatori ad un'applicazione sì grande, e tira tanto in lungo, che produce nella maggior parte di essi più di stanchezza che di piacere.

VARII ANEDDOTI

SPETTANTI

AL GIUOCO DEGLI SCACCHI

1

Nel secondo volume in ottavo della moderna Istoria universale io trovo: « Al Amin, califo » di Bagdad, e il suo liberto Kuthar giocavano » agli scacchi senza il menomo timore d'esserne » sturbati da pericolo alcuno, quando le forze » di Al Mamun spinsero l'assedio di Bagdad » con tanto vigore, che la città fu per essere » presa d'assalto. » Il dott. Hyde cita un'Istoria de' Saraceni scritta in Arabo, nella qual si dice che in questa occasione, quando si corse ad avvertirnelo, egli gridò: « Lasciate fare a me; » chè veggo ben io come debbo dare scacco- » matto a Kuthar. » Raccontasi in oltre di lui, che si fece mandare da diverse provincie del suo impero le persone più esperte nel giuoco degli scacchi, le quali trattenne alla sua corte con grosse pensioni, passando con esse la maggior parte del tempo suo. Ciò fu intorno all'anno 808.

2

In una battaglia che diedero gl' Inglesi ai Francesi nell'anno 1117, avendo un soldato

della cavallería inglese afferrato per la briglia il cavallo di Luigi il Grosso, e gridando a' compagni suoi: *il Re è preso;* il Principe rovesciò costui da cavallo con un colpo di spada, dicendo: « Non sai tu che agli scacchi non si può prendere il Re? » In fatti al giuoco degli scacchi il Re non si prende mai; e quando esso è ridotto tanto alle strette, che non v'è più scampo per lui, si termina il giuoco, acciocchè il pezzo reale non sia per esser esposto nè pure ad un affronto immaginario.

3

Ben-Ziad, califo della Mecca, amava fuor di misura il giuoco degli scacchi. « Non è egli » cosa assai strana, disse un dì al favorito con » cui giocava, che sedici pezzi collocati in così » piccolo spazio, com'è questo dello scacchie» re, mi diano più da pensare nel maneggiarli, » che tanti milioni di uomini che cuopron l'im» mensa superficie del mio impero? »

4

Noi dobbiamo il seguente notabile aneddoto al dottor Robertson, che lo narra nella sua Istoria di Carlo V. Gianfederico elettor di Sassonia, fatto prigioniero da Carlo, fu da lui condannato alla morte. Se ne intimò all'Elettore il decreto mentr'egli si stava allo scacchiere con Ernesto di Brunswick, prigioniero ancor egli di guerra. Gianfederico, recatosi sopra sè alquanto, e fatte alcune riflessioni sulla irregolarità del procedere dell'Imperatore, si rivolse al suo antagonista, dicendogli che continuasse pure il suo giuoco. Esso lo proseguì con la sua

solita attenzione ed accorgimento; ed avendo battuto Ernesto, n'espresse tutta quella soddisfazione che è solito di provarne chi vince ad un così fatto giuoco. Non ne fu tuttavía eseguita la sentenza; e dopo cinque anni di prigionía, egli riebbe la libertà.

5

Narrasi nella Cronaca de' Re Mori di Granata, che nel mille trecento novantasei Mehemed Balba usurpò la corona dovuta a Juzard suo fratel maggiore, e passò la sua vita in una serie di continui disastri. Tutte le sue guerre con la Castiglia ebbero un successo infelice; e la sua morte fu cagionata da una camicia avvelenata. Egli, veggendo disperato il suo caso, spedì al forte di Solobrena un officiale a trucidar Juzard, affinchè i partegiani di lui non si opponessero alla successione del proprio figliuolo. Quando l'Alcaide vi si recò, il Principe giocava agli scacchi con un Alfaque, ossia Sacerdote. Juzard ne chiese con grandissima istanza due ore di dilazione; il che non gli si volle concedere. A gran fatica potè ottenere che gli si lasciasse terminare il suo giuoco. Ma, prima che questo fosse finito, giunsevi un messo con la nuova della morte di Mehemed, e della unanime elezione di lui alla corona.

6

Carlo I. re d'Inghilterra sedevasi allo scacchiere quando gli fu recata l'ultima determinazione degli Scozzesi di venderlo agl'Inglesi; ma egli si sconcertò così poco a sì terribil novella, che continuò il suo giuoco con tutta la

calma, di modo che niuna persona potè sospettare che la lettera, la qual egli avea ricevuta, contenesse cosa di grave momento.

7

Il re Giovanni giocava agli scacchi allorchè i Deputati vennero a ragguagliarlo che Filippo Augusto avea messo l'assedio alla loro città. Egli non volle dar loro udienza fino a che non avesse terminato il suo giuoco.

8

Quando Carlo XII. trovavasi a Bender, dice Voltaire che l'unico suo intertenimento era quello di giocare agli scacchi. Se le picciole cose talora dipingono gli uomini, mi sia permesso di raccontare ch'egli amava di muovere il Re. Soleva far maggior uso di questo pezzo, che di verun altro; e perciò egli perdea quasi sempre il giuoco. E quando eziandío egli fu assediato da' Turchi nella casa in cui s'era rinchiuso, vicino a Bender, tosto ch'egli l'ebbe barricata ben bene, misesi a sédere ed a giocar tranquillamente agli scacchi col suo favorito Grothusen, come se ogni cosa fosse nella maggior sicurezza (1).

---

(1) † Narra Sidonio Apollinare che anche Teodorico re de' Goti solea giocare agli scacchi. Quando la mossa che avea fatta era buona, egli taceva; e, quando era cattiva, ridea. Se la mossa dell'avversario e la sua erano tarde, si corrucciava; e se pronte, filosofavaci sopra.

Anche il celebre Gianiacopo Rousseau s'intertenea con piacere a questo giuoco. Andava molto a

9

M. Filidor vide presso al padrone di una bottega di caffè un assortimento di scacchi, i quali erano stati fatti pel principe Eugenio. I pezzi eran lunghi tre pollici, d'argento massiccio cesellato, non differenti nel colore, ma sufficientemente distinti. Quelli dell'uno de' lati dello scacchiere rappresentavano un esercito europeo; quelli che stavano dal lato opposto, un esercito asiatico. M. Twis dice che i più pregevoli scacchi osservati da lui furono quelli che vide ancor egli nella stessa città. Erano essi lavoro di Vander Werf, celebre dipintore, il quale pel corso di ben diciott'anni avea impiegato nello scolpirli tutte le ore che gli eran sopravanzate dagli altri lavori suoi. I pezzi hanno tre pollici di lunghezza, e i Pedoni due. Una metà di essi è di bosso, e d'ebano l'altra. Ad eccezione de'Rocchi, son busti sopra il lor piedestallo. I Re sono decorati d'una pelle di lione. Gli Alfieri hanno una berretta o mitera con campanelli (1): i Cavalieri sono teste di cavallo.

I Pedoni sono ancor essi tutti differenti, come gli altri pezzi, otto bianchi e otto negri, d'età diversa.

---

rilento nel risolversi a far le sue mosse; ma, come se n'era risolto, le facea bruscamente. *Bjoernstaehl, tom. I., Lettera VIII.*

(1) † In alcuni luoghi si mette ai pazzi in capo una berretta o mitera rossa con campanelli all'intorno. Io credo che il nome di *Vescovo* che a questo pezzo si dà in Inghilterra, o piuttosto quello di *Folle* che gli si dà in Francia, abbia fatto nascere a Vander

10

« Quando io dimorava in Russia (nel 1772),
„ dice M. Coxe, gli scacchi erano ivi tanto co-
„ muni, che, durante il nostro soggiorno in Mo-
„ sca, poche volte io entrava in un crocchio, in
„ cui non fossero in questo intertenimento im-
„ pegnati parecchi; e mentre io passeggiava per
„ le vie, scorgeva assai spesso artegiani e ple-
„ bei che vi giocavano dinanzi alla porta della
„ loro bottega o della lor casa. I Russi sono sti-
„ mati molto fini giocatori di scacchi: presso a
„ loro la Regina, oltre agli altri movimenti, ha
„ quello altresì del Cavaliere; il che, secondo
„ Filidor, è corrompimento del giuoco: ma cer-
„ tamente il rende più complicato e difficile, e
„ per conseguente di maggiore applicazione.
„ Hanno i Russi, oltre a questo, eziandío un altro
„ metodo di giocare, vale a dire con quattro per-
„ sone nel medesimo tempo, due contra due; ed a
„ tal fine hanno uno scacchiere più ampio del-
„ l'usitato, il qual contiene maggior numero di
„ pezzi e di case. Mi si disse che questo metodo
„ era più difficile, ma di gran lunga più dilette-
„ vole di quello che si pratica comunemente. „

Werf il pensiero di ornare la testa de' suoi Alfieri in un modo così bizzarro. Usano inoltre in Inghilterra alcuni maestri di punire con questa sorta di mitera quelli de' lor discepoli che si fanno poco onor nella scuola. Ma ciò, per mio avviso, non può aver data occasione all'artista di effigiare a quel modo gli Alfieri suoi.

LA

MORALE DEGLI SCACCHI

DEL DOTT. FRANKLIN

Il giuoco degli scacchi non è un puro intertenimento: si possono col mezzo di esso acquistare o vie più rassodare certe qualità della mente utili assai nel corso della vita, e formarsene abitudini molto vantaggiose in ogni occasione. La vita può essere considerata una sorta di giuoco di scacchi, nel quale ciascuno, inteso al guadagno, ha spesso competitori e avversarii, a' quali è mestieri di disputarlo; e ci ha una gran varietà di eventi, o buoni o rei, che sono in gran parte gli effetti della nostra prudenza o sconsigliatezza. Nel giuoco degli scacchi noi possiamo apprender pertanto:

I. L'*antiveggenza*, della quale è proprio il penetrar nel futuro, e considerare le conseguenze che possono derivar da un'azione; perciocchè accade al giocator del continuo di dovere interrogar sè medesimo, e dire: „Se io muovo questo „ pezzo, qual sarà l'avvantaggio che io ricaverò „ dalla nuova mia situazione? Qual uso potrà „ farne l'avversario per nuocermi? Quale altra „ mossa potrò io fare per sostenere questa, e „ per difender me stesso da' suoi attacchi? „

II. La *circospezione*, con la quale accuratamente disaminasi la posizione di tutti i pezzi dello scacchiere; la scena dell'azione; le respettive relazioni e situazioni de' medesimi; i pericoli a cui si trovano esposti; gli ajuti che possono ricevere l'uno dall'altro; la probabilità che l'avversario sia per fare piuttosto quella mossa che questa, ed attaccare piuttosto questo pezzo che quello; e i differenti mezzi che impiegare si possono ad evitarne il colpo, o a rivolgerne le conseguenze contro a lui stesso.

III. La *cautela* nel non fare le mosse con troppa fretta. Quest'abito s'acquista meglio coll' osservar rigorosamente le leggi del giuoco, come sarebbe a dire: "se voi toccate un pezzo, dovete moverlo da qualche banda; se voi lo mettete giù, dovete lasciarlovi:" ed è la miglior cosa del mondo che queste regole sieno osservate; stantechè il giuoco a questo modo diviene la immagine della vita umana, e della guerra massimamente, nella quale, se voi posto vi siete imprudentemente in una cattiva e pericolosa situazione, voi non potete ottener dal vostro nemico ch'egli vi lasci ritirar d'indi le vostre truppe per collocarle in più sicuro sito; ma vi è giuocoforza tollerar tutti i danni che ve ne vengono dalla vostra inconsideratezza.

Finalmente dal giuoco degli scacchi noi ci andiamo abituando *a non rimanere scoraggiati dal cattivo aspetto presentaneo che piglia lo stato de' nostri affari, a sperarne un favorevole cangiamento, ed a persistere nella ricerca de' mezzi più efficaci a produrlo*. Questo giuoco è tanto pieno di eventi; in esso hanno luogo tanti ripieghi; n' è la fortuna sì soggetta

a vicende improvvise; e sì di frequente, dopo lunga ponderazione, vi si scuoprono i mezzi di sbarazzarsi da una difficoltà la quale era paruta insuperabile, che si è incoraggiato a continuare la lotta infin all' ultimo, con la speranza di riportar la vittoria mediante l' abilità nostra, o almeno di dare uno stallo per la inavvertenza o trascuranza dell' avversario. E chiunque considera che non di rado egli si vede accadere nel giuoco degli scacchi che il buon successo genera una certa fidanza, la quale rende il giocator meno attento, e che quindi vien fatto all' altro sovente di ristorar le sue perdite, apprenderà che non dee rimanere invilito pel prospero successo presente dell' avversario, nè disperare di averne un buon esito finale in conseguenza di piccioli danni che quegli vada ricevendo nel proseguimento del giuoco.

Per la qual cosa, a fine di essere indotti con più di frequenza a scerre questo utile giuoco a preferenza degli altri (dai quali certo noi non possiamo aspettarci gli stessi avvantaggi), noi dovremo aver l' avvertenza di praticar tutto ciò che accrescer ce ne possa il diletto, e d' astenerci al contrario da ogni atto e da ogni parola sgarbata, o di poco riguardo, la qual possa recar come che sia dispiacere, siccome direttamente opposta all' intento de' giocatori, che è di passare dilettevolmente il lor tempo.

Quindi primieramente, s' egli sarà convenuto tra loro di starsene rigorosamente alle leggi del giuoco, esse dovranno esser religiosamente osservate da entrambe le parti; nè dall' una si farà quello, da che l' altra s' astiene: ciò non sarebbe giusto.

In secondo luogo, se al contrario sarà pattuito di non attenersi scrupolosamente alle regole (1), e l' uno de' giocatori dimanderà qual-

(1) † Niuna cosa vieta che due giocatori convengan fra essi di non istarsi scrupolosamente alle leggi del giuoco, per usarsi reciprocamente quella condiscendenza che è pattuita fra loro; ad ogni modo io sono ben lóntano dal credere che ciò sia ben fatto: ed ecco perchè. Primieramente le leggi di un giuoco sono derivate dalla sua stessa natura; dal che segue che non si possa dipartirsi da esse senza deteriorarlo. In secondo luogo accade assai volte che di due competitori l'uno sia meno oculato che l'altro, ed abbia perciò bisogno più di sovente della condiscendenza che da loro fu convenuto d'usarsi. In tal caso egli riceve più di quel che concede; e questo fa che a lungo andare l'un se ne infastidisca, e l'altro se ne vergogni, e per conseguenza si diminuisca in entrambi quella soddisfazione la qual deriva da una ben rególata e plausibil condotta del giuoco. Finalmente dove abbian luogo queste connivenze, quegli che vince il giuoco non può attribuir tutta la vittória al suo proprio valore, ma dee riconoscerla in qualche parte dalla condiscendenza dell'avversario; la qual cosa quanto scemar glie ne debba la compiacenza, niuno è che nol veda. Certo è che un giocator generoso sdegna una vittoria di questa fatta, ed amerebbe più tosto perdere il giuoco per un fallo da lui commesso, che vincerlo per connivenza dell'avversario suo. Trattandosi poi di principianti, alle considerazioni già fatte si può aggiungere anche quest'altra, che, s'essi vogliono rendersi abili giocatori, è mestieri che si avvezzino infin dal cominciamento alle difficoltà del giuoco, e stieno per conseguente alle sue leggi a tutto rigore. Quando il giovane sa che nel giuoco non gli si usa indul-

che condiscendenza, dovrà di buon grado ancor egli concederla all'altro.

In terzo luogo nessuna falsa mossa farete per disimbarazzarvi da una difficoltà, o per ottenere qualche avvantaggio. Nessun piacer vi può essere nel giocare con chi sia stato una volta scoperto di usar questa froda.

In quarto luogo, se il vostro avversario indugia nel muovere alcun de' suoi pezzi, voi non dovete fargliene prescia, o mostrarne alcun tedio. Non canterellate, non zuffolate, non andate guardando l' oriuolo, non tirate fuori di tasca un libro per leggere, non istropicciate il pavimento co' piedi, non giocate di tasto con le dita in sul tavolino, nè fate verun' altra cosa che possa sturbar l'attenzione di lui. Tutte queste cose dispiacciono; nè mostrano punto la vostra valentía nel giuoco, ma sì bene la vostra malizia ed inciviltà.

Non dovete, in quinto luogo, studiarvi di deludere e gabbare il vostro avversario con lagnarvi di aver fatte cattive mosse, e dirgli che voi ora avete perduta la partita, con inten-

---

genza d'alcuna sorta, vi si rende più attento, muove i suoi pezzi con maggiore circospezione, e, prima di farlo, pensa alle conseguenze che derivano dalla sua mossa; laddove l'abito contratto da un giocatore di non istare al rigor delle leggi gli rende, come osserva giudiziosamente il Ponziani, la mano corriva; onde avviene che *i tiri suoi,* dic'egli, *sien prima fatti che risoluti*. Da ciò si vede quanto l'attenersi esattamente alle leggi del giuoco disponga il giovane a divenire un giocatore avveduto, riflessivo e sagace.

zione di renderlo più sicuro, più spensierato, e meno attento a' vostri piani; perchè questa è giuntería ed inganno, e non abilità nel giuoco.

In sesto luogo, allorachè voi avete vinta la partita, non avete a trionfare, ad usare insultanti espressioni, e a farne galloria; ma piuttosto a cercare di consolar il vostro avversario, e colle più civili parole, che usar possiate con verità, fare in guisa ch' e' non rimanga mal soddisfatto di sè medesimo; come, per esempio: « voi conoscete il giuoco meglio di me, ma ci » state alcuna volta un po' disattento; » o « voi » possedete le maggiori finezze del giuoco, ma » egli vi è alcuna volta accaduto di divagar col » pensiero, e ciò fu che me ne diè l'avvantaggio. »

In settimo luogo, se voi state a veder giocare altrui, osservate un rigoroso silenzio. Imperciocchè nel dare un suggerimento offendete ambedue le parti: quella contro alla quale è diretto, perchè potete farle perdere il giuoco; e quella a cui lo date, perchè (quantunque sia buono e venga seguíto) il giocatore perde il piacere ch' egli avrebbe provato se voi aveste lasciato ch' egli, pensandoci sopra, ne avesse trovata la mossa da sè medesimo. E nè pur dopo la mossa, o le mosse, voi dovete, collocando i pezzi diversamente, mostrare quanto meglio vi ci starebbono; perchè questo reca disturbo e rincresce, e può cagionare dispute e dubbii intorno all'anterior loro collocamento. Ogni cicalío diminuisce l'attenzione de' giocatori, o ne la diverte, ed è perciò dispiacevole. Nè con la voce nè co' gesti voi farete alcun cenno a veruna delle parti: se voi fate queste cose, non meritate d' esserne spettatore. Avete

voi voglia di esercitare o mostrar il giudizio vostro? Fatelo in giocando voi stesso qualora se ne presenta a voi l'occasione, e non già in criticando e in meschiandovi nel giuoco degli altri, e in facendo ad altrui il consigliero.

Per ultimo, se non giuocasi con tutto il rigore conforme alle regole mentovate di sopra, in tal caso moderate il desiderio di vincere il vostro avversario, e siate condiscendente con esso lui quanto con voi medesimo, e più. Non profittate con troppo ardore di qualunque avvantaggio offertovi dalla disattenzione o imperizia sua, ma mostrategli urbanamente come con una mossa di quella fatta egli esponga a pericolo un pezzo, e il lasci senza difesa; come con un'altra egli metterà in una situazione pericolosa il suo Re, ec. Vero è che voi con cotesta civiltà generosa, e del tutto opposta alla doppiezza e malizia che ho biasimata di sopra, vi esponete al rischio di lasciar vincere il giuoco al vostro competitore; ma voi vi guadagnerete (ciò che vale assai più) la stima, il rispetto e l'affezione di lui, e nel tempo stesso la tacita approvazione e la benevolenza degli spettatori imparziali.

NUOVO

E

COMPENDIOSO TRATTATELLO

DEL GIUOCO DEGLI SCACCHI

Questo ingegnoso giuoco è formato con differenti pezzi di legno sopra una tavola (detta scacchiere) divisa in sessantaquattro spazii quadrati, o case. In esso la fortuna ha sì poca parte (1), ch'egli si può dubitare se alcuno perdè mai una partita se non per qualche suo fallo.

Ciascuno de' giocatori ha otto pezzi qualificati, vale a dire un Re, una Regina, due Alfieri, due Cavalieri e due Rocchi, ed altrettanti Pedoni. Gli otto pezzi e gli otto Pedoni dell'uno sono di color differente da quello de'pezzi e de' Pedoni dell'altro, acciocchè si possano discernere gli uni dagli altri.

Si dispongono i pezzi in sullo scacchiere a

(1) † La sola parte che ci può avere è nel decidere qual de' due giocatori debba dare principio al giuoco; il che si suol rimettere alla decisione della sorte. Che ciò sia di qualche vantaggio è cosa indubitata; ad ogni modo esso è di sì poco momento, che nel progresso del giuoco d'ordinario riducesi a nulla.

questo modo. Il Re bianco dee essere collocato sulla prima e più deretana fila dello scacchiere in quella casa nera, che è la quarta in partendo dall' angolo destro; e rimpetto ad esso il Re nero sulla quarta casa bianca, all'estremità opposta dello scacchiere. Si collocano le Regine allato ai Re loro nella casa del proprio colore. Allato al Re ed alla Regina di qua e di là si mettono i due Alfieri, a canto ad essi i due Cavalieri, ed ultimi di tutti agli angoli dello scacchiere i due Rocchi. I Pedoni si collocano nella seconda fila senza distinzione, ciascuno nella casa prossima a quella in cui stanno i pezzi qualificati (1).

Disposto essendo ogni cosa nel modo ora detto, i Pedoni sono quelli che cominciano d' ordinario l' attacco. Essi marciano diritti nella loro fila, percorrendo una sola casa per volta, eccettuatane la sola prima mossa, nella quale

---

(1) † In grazia de' principianti, a cui questo Trattatello è indiritto, non sarà forse mal fatto avvertire che dei due Alfieri quello che si colloca allato al Re si domanda Alfiere del Re, e Alfiere della Regina quello che si colloca allato ad essa. Lo stesso si dica de' Cavalieri e de' Rocchi. I Pedoni poi pigliano la loro denominazione dal pezzo a cui sono posti davanti nel principio del giuoco. Ed è da notarsi che conservano tuttavía la prima loro denominazione, ancorachè non istieno più nelle case de' pezzi da cui l'hanno presa; il che avviene allorchè, avendo pigliato un Pedone o un pezzo nemico, sono entrati nelle case di qualche altro pezzo. Per esempio, il Pedone del Re pigliando il Pedone della Regina avversaria, entra nelle case della medesima, e nientedimeno conserva la denominazione di Pedone del Re.

è conceduto loro il percorrerne due; e ad essi non è lecito il rinculare. Attaccano il nemico obbliquamente nella vicina casa all'innanzi; e, come l'hanno preso, occupato il posto suo, di là proseguono la loro marcia per diritto, siccome faceano prima. Il Rocco marcia e all'innanzi e di traverso per tutta la propria fila, e retrocede allo stesso modo: il Cavaliere salta e indietro e innanzi nella vicina casa di differente colore, cansandone una con un movimento obbliquo; e in questa guisa or uccide i nemici suoi ne' quali s'avviene, or guarda gli amici dalle offese a cui si trovano esposti dalla sua parte: l'Alfiere va sempre a sghembo, tanto innanzi quanto indietro, come e quanto gli piace, sempre per quel colore del campo (1) in cui da principio fu collocato. La marcia della Regina è più universale, stante ch'essa fa tutti i movimenti de' pezzi testè mentovati, eccettuatone quello del Cavaliere: il Re vassene di casa in casa, e avanti e indietro e per traverso e per isghembo, ma non può far più di un passo ciascuna volta.

In quanto al pregio dei differenti pezzi, dopo il Re, di maggiore stima è la Regina; e, dopo essa, i Rocchi, ed appresso gli Alfieri: i Cavalieri tengono l' ultimo luogo tra' pezzi qua-

---

(1) † Tutto lo scacchiere si concepisce come diviso in due parti o spazii uguali, a cui si dà il nome di *campo*. Qualora i pezzi o i Pedoni non hanno oltrepassata la quarta casa, si dice che dimorano nel proprio campo; e qualora sono iti più oltre, si dice che sono entrati nel campo nemico.

lificati (1). Non ha differenza ne'Pedoni quanto alla nobiltà: deesi osservare soltanto che il Pedone dell' Alfiere del Re è nel campo il migliore (2); e però l' abile giocatore ne tien molto conto. Deesi osservare altresì che, dove può essere pigliato qualsivoglia altro pezzo il qual si trovi attaccato da qualunque de' pezzi dell' avversario, la bisogna non va così quando si tratta del Re, il quale puramente dee essere in questo caso salutato (3) con la parola *scacco*,

(1) † Intorno a ciò divisi sono i pareri degli scrittori di questo giuoco. Alcuni pensano che al Cavaliere prevalga l'Alfiere; ed altri all'opposto che il Cavaliere sia da pregiarsi più dell'Alfiere. Certa cosa è, che per conto di alcune prerogative l'Alfiere supera il Cavaliere; ma per conto di alcune altre il Cavaliere è da più dell' Alfiere. I giocatori pertanto non sogliono avere difficoltà di perder l'uno per prendere l' altro di questi pezzi, stimando di non riceverne per conto del lor valore scapito alcuno.

(2) † Mr. Filidor dà sopra ogni altro Pedone la preferenza a quello del Re.

(3) † Cioè avvertito che provvegga alla salvezza sua. Ridicola è poi la usanza che si suol praticare in alcuni luoghi d'Italia di salutare nella medesima guisa altresì la Regina. Niuna legge del giuoco il prescrive; e la stessa voce *scacco* (che in Persia, donde è venuto a noi questo giuoco, significa *re*) dinota abbastanza che il solo Re è il pezzo che debba essere avvertito con questa parola di guardarsi dal pericolo di cui è minacciato. Aggiungasi, che siccome sarebbe assurdo in una battaglia che l'inimico avvisasse un Generale del campo contrario di ritirarsi da un luogo nel qual si trova esposto alle offese di lui, perchè tal generosità sarebbe contra-

il che si fa per avvisarlo del suo pericolo; da cui è assolutamente necessario ch' e' si ritragga: e s'egli accade ch' esso non possa in modo veruno senza esporre sè stesso al medesimo inconveniente, lo scacco in questo caso è matto, e il giuoco perduto. Le regole del giuoco sono le seguenti:

I. Cominciasi il giuoco con muovere prima i Pedoni; indi si debbono spignere i pezzi a sostenerli. I Pedoni del Re, della Regina e degli Alfieri s'avanzeranno i primi; chè a questo modo si dà migliore apertura al giuoco. I pezzi non debbono essere mandati innanzi intempestivamente, perchè può il giocatore con ciò perdere la sua mossa: ma sopra tutto dee essere ben disposto il giuoco prima che n' esca fuor la Regina. Non si dia scacco se non quando ne può tornare qualche vantaggio, perchè si corre pericolo di perdere la mossa, se può l' avversario o prendere il pezzo, o discacciarlo di là.

II. Se il giuoco è affollato, il giocatore incontrerà ostacoli nel muovere i pezzi suoi: per questa cagione egli cangerà pezzi o Pedoni, ed arroccherà (1) il suo Re tosto che gli conven-

---

ria allo scopo ed alla natura medesima della guerra; così nel giuoco degli scacchi, il quale è un' imitazion della guerra, è cosa irragionevole e strana del pari, che l'avversario annuncii alla Regina l'imminente pericolo d'esser presa.

(1) Arroccare il Re è coprirlo con un Rocco: questo si fa con certo movimento che ciascun giocatore ha il diritto di fare com' egli pensa che a lui torni bene.

ga, studiandosi nel medesimo tempo di rendere imbarazzato il giuoco dell' avversario; il che potrà conseguire in attaccando co' suoi Pedoni i pezzi di lui, posto ch' esso li mandi innanzi troppo per tempo.

III. I Pedoni ed i pezzi si sosterranno insieme, affinchè quando il giocator perde un pezzo ne ristori tosto la perdita con prenderne uno ancor egli all' inimico; e se gli vien fatto di prenderne uno di maggior pregio che quello ch'egli ha perduto, ciò ridonderà in pro suo, ed in iscapito dell' avversario.

IV. Non si dovrà mai attaecare il Re dell'avversario senza una forza bastevole; e se il Re del giocatore sia per essere attaccato senza che questi possa attaccare il Re nemico, offrirà un cambio di pezzi, il qual potrà esser cagione che l' avversario perda una mossa.

V. Si percorra con l' occhio ben bene tutto lo scacchiere, e riconoscasi la posizione de' pez-

† Dalla precedente nota dell'Autore il principiante non acquisterà forse una nozione abbastanza chiara e compiuta dell'arroccarsi. Sappia egli dunque, che ciò si fa in trasportando il Re verso l'uno o l'altro degli angoli dello scacchiere, e coprendolo con quello dei due Rocchi che giace dal lato dove trasportasi il Re. Ma, perchè ciò possa farsi, ci si richiedono le quattro condizioni seguenti: la prima, che nè il Re nè il Rocco sieno stati ancor mossi; la seconda, che le case le quali sono tra il Re ed il Rocco sien vôte; la terza, che il Re non si trovi attualmente attaccato dall'inimico; e la quarta finalmente, che nel suo passaggio esso non rimanga esposto all'offesa di nessun dei pezzi dell'avversario.

xi, per sopravvegghiare a qualunque colpo che l'inimico tentar potesse in conseguenza dell'ultimo suo movimento. Se il giocatore, calcolando quant'è possibile le mosse sue progressive, ci scorge un prospetto di buon successo, non l'abbandoni, e sagrifichi anche un pezzo o due per conseguire il suo intento.

VI. Nè pezzo nè Pedone si mova mai finchè non sia di bel nuovo considerato e l'uno e l'altro campo, affinchè il giocatore possa difendersi contra qualunque mossa che l'avversario abbia intenzione di fare; nè si faccia nessun attacco se non si sono prima considerate le conseguenze della prossima mossa dell'inimico: e quando un attacco può farsi con sicurezza, noi dovremo continuarlo senza perdere il tempo dietro a qualche bottino che possa far guadagnare una mossa all'avversario, ed esser cagione che vada fallito il nostro disegno.

VII. Non istiasi la Regina in maniera davanti al Re suo, che, se l'inimico le spigne addosso o un Rocco o un Alfiere, il giocatore non possa nè parare il colpo, nè ritirarla di là senza che il Re rimanga esposto allo scacco; perciocchè in questo caso la Regina sarebbe perduta.

VIII. E si starà parimente avvertito che il Cavaliere dell'avversario non assalti ad un tempo stesso il Re e la Regina, o il Re ed un Rocco, e nè pure la Regina ed un Rocco, ovvero ambidue i Rocchi; spezialmente se il Cavaliere trovisi ben guardato: conciossiachè ne' due primi casi, essendo costretto il Re di sottrarsi allo scacco, si dovrebbe perdere la Regina, od il Rocco; e negli altri due casi l'uno de' Rocchi, per un pezzo inferiore al più.

IX. Guardisi bene oltracciò il giocatore che un Pedone inosservato dell' avversario non inforchi (1) due de' suoi pezzi.

X. Qualora i Re si trovino in sullo scacchiere arroccati da diverso lato, si spingano avanti i Pedoni che stanno rimpetto al Re nemico, per attaccarlo, e si portino altri pezzi a sostenerli, e la Regina e il Rocco massimamente; e i tre Pedoni, che cuoprono il Re arroccato, non sieno mossi (2).

XI. Quanto maggior numero di mosse può avere un giocatore per mettersi in imboscata, tanto meglio; ciò è a dire, ch' egli dee procurare di collocar la Regina, un Alfiere o un Rocco dietro d' un Pedone o di qualche pezzo in modo che, giocando egli poscia il Pedone o pezzo ora detto, il Re dell'avversario riceva scacco scoperto (3): con questo mezzo bene spesso si busca un pezzo di qualche importanza (4).

(1) † Cioè non gli attacchi tutti e due nel medesimo tempo; metafora presa dalla forca o bidente, che può infilzar due cose ad un tratto.

(2) † Giova peraltro alcuna volta muovere il Pedone del Rocco, o quello del Cavaliere, affinchè il Re abbia la libertà di sottrarsi allo scaccomatto; ma ciò non si vuol fare se non nel caso ch' e' ne sia minacciato.

(3) † Scacco scoperto è quello che si dà in rimovendo il Pezzo ch'era frapposto tra il Re ed il pezzo da cui esso il riceve.

(4) † Questo suol accadere allorquando si porta il pezzo, che copriva lo scacco, ad attaccare un altro pezzo; chè essendo l'avversario costretto o a coprire o a ritirare il Re, dà tempo al giocatore di pigliar il pezzo attaccato.

XII. Non si dee guardar un pezzo inferiore con un superiore, qualora si possa ottenere l'intento medesimo con un Pedone, per questa ragione, che il pezzo superiore può essere tuttor riserbato a miglior uso; e così non sarà nè pur un Pedone guardato da un pezzo, quando da un altro Pedone può farsi questo egualmente bene.

XIII. Un Pedone ben sostenuto, il quale sia passato (1), costa assai spesso un pezzo all'avversario; e quando il giocatore ha guadagnato un Pedone, o avuto qualche altro avvantaggio, farà cambio di pezzi il più che potrà (2), purchè non si esponga al pericolo di perder la mossa. L'avvantaggio di un Pedone passato è, per esempio, il seguente: se il giocatore e l'avversario hanno tre Pedoni ciascuno, senza verun pezzo, e il giocatore ha uno de' suoi Pedoni all'un de' lati dello scacchiere, e gli altri due all'altro lato, e i tre Pedoni dell'avversario sono opposti ai due del giocatore, questi marcerà col Re suo quanto più presto potrà sopra i Pedoni dell'avversario; e se l'avversario accorre col suo Re alla loro difesa, il giocatore spignerà il Pedone solitario a Regina (3):

---

(1) † Dicesi che un Pedone è passato quando non è più alcun Pedone dell'avversario che possa o pigliarlo, od arrestarne la marcia.

(2) † Questa regola peraltro vuol essere praticata con molta cautela, e non sempre. Se voi non potete temer molta offesa dai pezzi dell'inimico, e potete co' vostri molto incomodar lui, in questo caso fareste gran fallo a cangiar di pezzi, perchè vi privereste dei mezzi di offendere l'avversario.

(3) Quando la Regina è perduta, se alcun de' Pe-

e se l'avversario va col proprio Re ad impedirnelo, allora egli col suo piglierà i Pedoni dell'inimico, e manderà a Regina alcuno de'suoi.

XIV. Quando il giuoco è in sul finire, avendo ciascheduna delle parti solamente due o tre Pedoni ai lati dello scacchiere, il Re dee studiarsi di guadagnar la mossa a fine di vincere il giuoco. Per esempio, quando il giocatore porta il suo Re contro a quello dell'avversario, se non vi resta tra l'uno e l'altro se non una sola casa, egli avrà guadagnata la mossa.

XV. Se l'avversario ha sullo scacchiere il Re ed un Pedone, e il giocatore il Re senza più, questi non può perdere il giuoco, purch'egli opponga il Re suo a quello dell'inimico ogni volta che cotestui mette il Re proprio direttamente davanti o all'uno de' lati del suo Pedone, e tra l'uno e l'altro Re vi sia solamente una casa.

XVI. Se l'avversario ha un Alfiere ed un Pedone in sulla linea del Rocco, e questo Alfiere non dimora nelle case del colore che domina l'angolo dello scacchiere dove è per andar il Pedone, e il giocatore ha soltanto il Re, qualora egli possa insinuarsi nel detto angolo, non può perdere, ma pel contrario può vincere con lo stallo (1).

---

doni attraversando il campo nemico ne giunge alla estremità, divien egli nuova Regina.

(1) Ciò accade quando il Re è talmente bloccato, ch'esso non può più moversi in alcun modo.

† D'ordinario e in Italia ed altrove lo stallo equivale al giuoco patto; ma in alcuni luoghi chi riceve stallo ha vinto il giuoco.

XVII. Se il giocatore si troverà con grande disavvantaggio, avendo egli conservata la sola Regina nel giuoco, ed avverrà che il suo Re sia in una posizione da vincere nel modo testè mentovato, egli terrà molestato sempre con lo scacco il Re dell' avversario (avendo cura che non lo riceva il suo), dove possa interporre alcuno de' pezzi di lui che faccian lo stallo: così facendo, egli a lungo andare costringerà l'avversario a pigliargli la Regina, ed allora egli avrà vinto il giuoco per trovarsi in istallo.

XVIII. Il giocatore non coprirà lo scacco con un pezzo allorachè l'avversario gli possa spinger addosso un Pedone per timore di aver a guadagnare il Pedone con la perdita del pezzo.

XIX. Nè affollerà troppo i suoi pezzi addosso all'inimico per timore d'incappar disavvedutamente in uno stallo; ma lascerà sempre al Re di lui il luogo da poter moversi.

Per vie maggiormente corroborare quanto è stato già detto di sopra intorno a questo giuoco, egli è necessario di avvertire il giocatore che non proceda nel suo giuoco timidamente. Egli non dee rimanere spaventato dal perdere uno de' suoi Rocchi per un pezzo inferiore; stantechè, quantunque il Rocco sia, dopo la Regina, il pezzo migliore, ad ogni modo egli accade di raro ch'esso nel giuoco sia d'un grande uso se non verso la fine: laonde torna meglio sovente l'aver un pezzo inferiore nel giuoco, che un superiore dannato o a doversi stare immobile ov'è, o a muoversi poco a proposito. Cattiva è poi la mossa di un pezzo il quale possa immediatamente essere da un Pedone costretto a dover retrocedere; perciocchè l'avversario

riporta sopra del giocatore un doppio avvantaggio in avanzandosi egli nel medesimo tempo che l'altro dee ritirarsi; chè, quantunque la prima mossa non sembri di gran conseguenza tra due giocatori di ugual perizia, nulladimeno quegli che dopo la prima ne perdesse una o due altre, malagevolmente potrebbe più ricuperare il suo giuoco.

Non manca mai questo giuoco di varietà, purchè si sieno fatte le mosse regolarmente; ma se peccasi in ciò, egli accade sovente che un giocatore a mala pena abbia qualche pezzo cui egli possa giocare.

Molti giocatori inconsiderati non tengono gran conto de' Pedoni; eppure tre Pedoni ristretti insieme sono di molta forza: quattro poi squadronati, e sostenuti da altri pezzi ben maneggiati, divengono inespugnabili; e saranno per produrre probabilissimamente nel maggior uopo una nuova Regina. Ben è vero che due Pedoni infilati, disgiunti dagli altri, non vaglion più ch' uno: e se nella stessa linea ne fossero tre, l'uno davanti all' altro, il giuoco non potrebbe esser peggiore. Questo prova che i Pedoni sono di gran conseguenza, purchè si tengan ristretti insieme.

Alcuni giocatori mediocri si mettono a risico di perdere il giuoco per ricuperare un pezzo: error madornale; perciocchè è molto meglio perdere un pezzo ed attaccar vigorosamente il nemico in altro sito; chè, così facendo, riesce al giocatore bene spesso di arraffare all'avversario un Pedone o due, o di còrre qualche altro avvantaggio, mentre costui ha vòlta l'attenzione a buscarsi quel pezzo.

Se sono attaccati nel medesimo tempo la Regina ed un altro pezzo; e in rimovendosi la Regina, il pezzo debba essere perduto; purchè nel cambio con la Regina se ne guadagnin due pezzi, si lascerà prendere la Regina: perciocchè la differenza viene ad essere di tre pezzi (1), e conseguentemente maggior del valore della Regina. La perdita di questo pezzo non mette il giuoco in quel disordine in cui sarebbe stato altramente. In questo caso giudiziosa cosa sarebbe il dare la Regina eziandío per un pezzo, o per un Pedone o due (2); essendo molto ben conosciuto da' buoni giocatori che colui che comincia l' attacco, e non può continuarlo, con essere obbligato a ritirarsi, per lo più perde il giuoco.

Non sia il giocatore vago di cambii, qualora egli non abbia giusta cagione di farli (3); es-

(1) † Computando co' due guadagnati anche il pezzo salvato.

(2) † È difficile che un principiante possa e persuadersi di questa massima, ed applicarla a que' casi ne' quali essa dee aver luogo. A lui sembrerà un paradosso che un pezzo di sì alto valore possa essere sagrificato per un vil Pedone. E pur quante volte non riesce di dare uno scaccomatto con questo mezzo! Ne avrà egli un esempio nell' undicesimo dei Partiti che stanno in fine di questo libro.

(3) † Il cangiare i proprii pezzi con quelli dell'avversario diminuisce i mezzi ch'egli ha di nuocere a noi; ma nel tempo stesso diminuisce anche quelli che abbiamo noi di nuocere ad esso. Da ciò segue, che noi saremo propensi a cangiar pezzi col nemico se temeremo le forze sue, e non ci saremo propensi se noi confiderem nelle nostre. Il cangiar facilmente

sendochè l'avversario, se è buon giocatore, ruinerà con questo mezzo la situazione di lui, e acquisterà sopra di esso un considerabil vantaggio: ma piuttosto che perdere una mossa, allorachè un giocatore è più forte che 'l suo avversario, il cambio diventa buono per lui, perchè con ciò egli accresce la forza sua.

Quando il giuoco è vicino al suo termine, risovvengasi il giocatore che il Re è un pezzo di gran valore per lui; e per conseguente nol lasci più ozioso: a questo modo egli generalmente guadagnerà la mossa, e con ciò bene spesso il giuoco.

Siccome la Regina, il Rocco e l'Alfiere operano a gran distanza, così non è sempre necessario nell'attacco l'averli vicini al Re del nemico.

Se un pezzo dell'avversario può essere preso con più di uno di quelli del giocatore, questi soprassieda fino a tanto che abbia considerato ben bene con quale gli torni meglio di prenderlo.

E se un pezzo può esser pigliato pressochè quando si vuole, non n'abbia il giocatore gran

---

pezzi è adunque indizio di timidezza; e di coraggio l'evitar tali cambii il più che si può. Ora se si considera che il timido giocatore sarà sempre da meno che il coraggioso, sì perchè la timidità ristrigne le forze dell'ingegno, e per contrario le dilata il coraggio; sì ancora perchè questo induce a tentar certi colpi arditi e risoluti che per lo più fanno vincere il giuoco, e quella all'opposto ce ne distoglie; si vede la necessità che ha il giovane principiante, se vuol riuscire in questo giuoco valente, di rendervisi coraggioso con abituarsi a non cangiar pezzi coll'avversario se non allorquando la circostanza lo esige.

fretta; ma, prima di prenderlo, cerchi di fare qualche buona mossa altrove.

Prima di pigliare all' avversario un Pedone col Re, esamini il giocatore se ciò gli torni bene; perciocchè accade sovente ch' esso gli possa servir di riparo.

Appresso tutto ciò che s'è detto, vuolsi ancora avvertire quelli che bramano di condur bene il loro giuoco, di starvi molto attenti e raccolti, essendo impossibile che niun uomo del mondo sia in istato di giocare agli scacchi mentre i suoi pensieri si spaziano altrove.

Le leggi del giuoco sono le cinque seguenti:

I. Se il giocatore tocca un pezzo, dee muover quello; e se lo mette giù, dee lasciarlo dove l'ha posto.

II. Se per isbaglio, o per altra cagione, ha fatta una mossa falsa, e l'avversario non se n'è accorto se non dopo di aver fatta la sua mossa, nessuna delle parti può pretendere che il pezzo malamente mosso ne sia ritirato (1).

III. Se un giocatore colloca male i suoi pezzi, rilevato lo sbaglio dopo che si sono fatte due mosse, sta nell' arbitrio dell'avversario di proseguire o sì o no il giuoco.

IV. Se l'avversario dà o scopre uno scacco al Re del giocatore e non l'avvisa, questi può lasciar ivi il suo Re infino a che l'altro non ne lo avverte.

(1) † Questa legge peraltro non può aver luogo nel caso che uno de' due Alfieri fosse portato in casa dello stesso colore di quella dell'altro; chè il giocar con ambidue gli Alfieri in casa dello stesso colore è contro alla natura del giuoco.

V. Un Re già mosso non può più arroccarsi (1).

Parecchie invenzioni pertinenti a questo giuoco sono mentovate da M.r Twiss e da altri; ma tutti convengono ch' esse sono sì complicate, che non meritano l'attenzione de' loro ammiratori; ond' è che l' editore terminerà il suo picciol Trattato con pochi esempi cavati da M.r Filidor, la cui celebrità nel giuoco degli scacchi in questa e in altre contrade è sì conosciuta, che inutil cosa è il farne parola.

---

(1) † Queste leggi sono fondamentali, e però non possono essere trascurate senza pervertimento del giuoco. Che diremo di alcuni che, fatta una mossa, e indi pentitisi, ne ritirano il pezzo che avevan mosso per collocarlo altrove? Domine! quante mosse fate voi ad un tratto? Egli non se ne può fare più ch'una, e voi l'avevate già fatta. Costoro sono, anzichè giocatori, corrompitori del giuoco, dacchè violano quelle leggi che sono stabilite per mantenerlo nella sua primitiva purezza. Si avvezzi per tanto il giovane principiante ad esserne rigorosissimo osservatore, e a non profittare giammai della condiscendenza che usata gli fosse a questo riguardo da qualche avversario soverchiamente cortese. S'egli prenderà il vezzo di arrogarsi nel giuoco qualche licenza, potrà di poi a gran fatica astenersi dal brutto abito ch'egli ne avrà contratto; e non avendo a far sempre con avversarii sì conniventi, ne proverà noja e disgusto in luogo di quel piacere e diletto che questo nobile giuoco arreca agli osservatori esatti delle sue leggi.

METODO

DI

M.r FILIDOR (*)

DI GIOCARE AGLI SCACCHI

La prima delle quattro Partite di M.r Filidor, con alcune riflessioni fatte da lui sulle mosse più importanti, e due Rappicchi di questa Partita, il primo alla mossa dodicesima, ed il secondo alla trentasettesima.

1.

Bianco. Il Pedone del Re due passi.
Nero. Lo stesso.

2.

B. L'Alf. del Re alla quarta casa dell'Alf. della Regina.
N. Lo stesso.

3.

B. Il Pedone dell'Alfiere della Regina un passo.
N. Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfiere.

(*) M.r Filidor nel suo Trattato del giuoco degli scacchi ne instituisce quattro partite; ma l'editore di quest'opuscoletto ha creduto bene di non pigliarne se non la prima, per cagione di brevità. N'ha ommessi ancora i Gambitti, fuor solamente quello di Cunningham.

4.

B. Il Pedone della Regina due passi (1).
N. Il Pedone lo piglia.

5.

B. Il Pedone ripiglia il Pedone (2).
N. L'Alf. del Re alla terza casa del Cav. della Regina (3).

---

(1) Movesi questo Pedone due passi per due ragioni molto importanti. La prima si è, per impedire all'Alfiere del Re del vostro avversario di offendere il Pedone dell'Alfiere del vostro Re; e la seconda, per mettere la forza de' vostri Pedoni nel mezzo dello scacchiere; il che è di gran conseguenza, per poter mandare alcuno di essi a Regina.

(2) Quando voi trovate il vostro giuoco nella situazione presente, vale a dire con uno de' Pedoni alla quarta casa del Re vostro e con un altro alla quarta casa della vostra Regina, voi non dovete spigner più innanzi veruno d'essi prima che il vostro avversario vi proponga di cangiarne uno de' suoi con uno di questi: in tal caso voi manderete avanti il Pedone attaccato. Egli è da osservarsi che alcuni Pedoni posti di fronte sulla stessa linea e ben sostenuti impediscono poderosamente i Pezzi dell'avversario di entrare nel vostro giuoco, e pigliano un posto avvantaggioso. Questa regola può servire per tutti gli altri Pedoni che sieno disposti nella foggia medesima.

(3) Se, in vece di ritirar il suo Alfiere, egli con esso vi darà scacco, voi coprirete lo scacco col vostro Alfiere, per pigliare l'Alfier di lui col vostro Cavaliere, in caso ch'egli prenda l'Alfier vostro: allora il vostro Cavaliere difenderà il Pedone del Re, che altramente troverebbesi mal guardato. Ma probabilmente egli non prenderà il vostro Alfiere; stantechè un buon giocatore procura di conservar l'Alfiere del Re quanto gli è mai possibile.

6.

B. Il Cav. della Reg. alla terza casa del suo Alf.
N. Il Re si arrocca.

7.

B. Il Cavaliere del Re alla seconda casa del suo Re (1).
N. Il Pedone dell' Alf. della Regina un passo.

8.

B. L'Alf. del Re alla terza casa della Regina (2).
N. Il Pedone della Regina due passi.

9.

B. Il Pedone del Re un passo.
N. Il Cavaliere alla casa del suo Re.

10.

B. L' Alf. della Reg. alla terza casa del Re.
N. Il Pedone dell' Alfiere del Re un passo (3).

---

(1) Voi non giocherete facilmente il vostro Cavaliere alla terza casa dell'Alfiere, se il Pedone dell'Alfiere non ha prima fatti due passi; perciocchè esso impedirebbe al Pedone il poter muoversi.

† D'ordinario nè il Cavaliere, portato alla terza casa dell'Alfiere, vi riman lungamente, nè il Pedone dell'Alfiere del Re si suol mover sì tosto; ond'è che il Lolli e il Ponziani non convengono in ciò con M.r Filidor. Essi anzi consigliano questa mossa del Cavaliere come utile nel giuoco piano.

(2) Il vostro Alfiere si ritira per non essere attaccato dal Pedone della Regina nera, che vi forzerebbe a pigliarlo col vostro Pedone; la qual cosa diminuirebbe molto la forza del vostro giuoco, e farebbe ire totalmente a vôto il progetto poco fa mentovato nelle Riflessioni prima e seconda. Ved. (1) e (2).

(3) Egli giuoca questo Pedone per procurare una apertura al Rocco del suo Re; e voi non glie la potete impedire, o prendiate il suo Pedone o no.

11.

B. La Regina alla seconda sua casa (1).
N. Il Ped. dell'Alf. del Re piglia il Pedone (2).

*12.

B. Il Pedone della Regina lo ripiglia.
N. L'Alf. della Reg. alla terza casa del Re (3).

---

(1) Se, invece di giocare la vostra Regina, voi prendeste il Pedòne che vi è offerto, commettereste un gran fallo; perciocchè il vostro Pedone reale perderebbe allor la sua linea: dovechè, se lo prende l'avversario, quello della vostra Regina sottentra nel luogo suo, e voi potete di poi sostenerlo col Pedòne dell'Alfiere del Re. Questi due Pedoni vinceranno senz'alcun dubbio il giuoco; perch'essi non possono essere più separati l'uno dall'altro senza che o l'avversario ne sagrifichi un pezzo, o l'uno d'essi vada a Regina, come vedrassi nel proseguimento del giuoco. Oltredichè il portar qui la vostra Regina vi è di molto vantaggio per due ragioni; e sono: che in primo luogo essa sostiene e difende il Pedone dell'Alfiere del Re; e in secondo luogo sostiene eziandío l'Alfiere suo proprio, il quale, essendo pigliato, sareste voi stato indotto a dover ripigliare l'Alfiere nemico col soprammentovato Pedone; e a questo modo i vostri migliori Pedoni sarebbono stati totalmente divisi, e con ciò il giuoco indubitabilmente perduto.

(2) Egli prende il Pedone per continuare nel suo divisamento di aprire al Rocco del suo Re un varco acconcio a poterlo di poi mettere in azione.

(3) Egli porta questo Alfiere a proteggere il Pedone della Regina con intenzione di spingere poscia innanzi quello dell'Alfiere della medesima.

È da osservarsi ch'egli avrebbe potuto pigliar il vostro Alfiere senza nuocere al suo piano; ma egli amò piuttosto di lasciare che voi pigliaste l'Alfier suo

13.

B. Il Cav. del Re alla quarta casa dell'Alfiere del Re (1).

per guadagnare un'apertura al Rocco della sua Regina, quantunque debba con ciò sofferire che si raddoppii il Pedone del suo Cavaliere: ma voi avete ad osservare altresì che un Pedone raddoppiato non è altrimenti di scapito quando esso sia circondato da tre o quattro altri Pedoni.* Per evitarne tuttavía la censura, ciò si farà vedere, terminata che sia la presente Partita, in un Rappicco che ne sarà fatto alla dodicesima mossa. L'Alfier nero adunque prenderà il vostro; e si mostrerà tuttavía che, giocandosi bene dall'una parte e dall'altra, l'esito del giuoco verrà ad esser lo stesso. Il Pedone del Re con quello della Regina, o con quello dell'Alfiere del Re, ben giocati e ben sostenuti, vi daranno vinto il giuoco sicuramente.

Se io volessi fare di questi Rappicchi a ciascuna mossa, dove potrebbono aver luogo, l'opera non avrebbe più fine: io non ne farò pertanto se non ad una o due delle mosse di maggior importanza.

* † Che che ne dica qui M.r Filidor, io tengo per fermo che il raddoppiamento de' Pedoni rechi sempre discapito al giuoco per più ragioni. Primieramente, qualora voi raddoppiate uno de' vostri Pedoni, ne rompete la congiunzione, e con ciò menomate la loro forza, togliendo ad essi parte di quel vicendevole ajuto ch'essi debbon prestarsi. In secondo luogo, voi impastojate il Pedone che resta di dietro, e lo rendete pressochè di nessun valore infino a che l'altro non gli si tolga davanti. In terzo luogo, voi private questo di un de' mezzi di sicurezza, non potendo più esso ad un bisogno essere sostenuto alle spalle dal Rocco.

(1) Non essendo il Pedone del vostro Re presen-

N. La Regina alla seconda casa del Re.

14.

B. L'Alfiere della Reg. prende l'Alfier nero (1).
N. Il Pedone prende l'Alfiere.

---

temente in verun pericolo, il vostro Cavaliere attacca l'Alfiere dell'avversario o per prenderlo, o per farlo sloggiare di là.

(1) Essendo sempre cosa di molto pericolo il lasciare il Pedone dell'Alfiere del Re esposto all'offesa dell'Alfiere del Re nemico, ed essendo altresì il detto Alfiere un pezzo pericoloso nel formare l'attacco, non solo è necessario di opporgli opportunamente l'Alfiere della vostra Regina, ma voi dovete eziandío gittar via questo pezzo per guadagnarne qualcuno all'avversario tostochè se ne offre a voi la occasione.

† Io non sono qui dell'avviso del nostro Autore. Se, giusta l'osservazione di lui (*Riflessione terza*), un buon giocatore procura di conservare *il più che gli è mai possibile* l'Alfiere del Re, non dee gittar via così facilmente nè pur quello della Regina: e la ragione di ciò si è, che, perduto l'uno degli Alfieri, si diminuisce moltissimo l'uso dell'altro, massimamente verso la fine del giuoco; stantechè l'avversario, avendo la precauzione di andar collocando i pezzi e i Pedoni nelle case del colore diverso da quello delle case del vostro Alfiere, li mette al coperto dalle offese di lui, e ve lo fa diventare a questo modo un pezzo presso che inoperoso. Laddove, se vi vien fatto di conservarli ambidue, voi, quando il giuoco è molto innoltrato, appostandoli bene e maneggiandoli destramente, potete molestar l'avversario o con l'uno o con l'altro, e dargli molto travaglio: dal che si vede che questi due pezzi con ajutarsi scambievolmente acquistano l'uno dall'altro una

15.

B. Il Re si arrocca dal canto del suo Rocco (1).

N. Il Cavaliere della Regina alla seconda casa della medesima.

16.

B. Il Cavaliere piglia l'Alfier nero.

N. La Regina piglia il Cavaliere.

17.

B. Il Pedone dell' Alfiere del Re due passi.

N. Il Cav. del Re alla seconda casa dell'Alfiere della Regina.

18.

B. Il Rocco della Regina alla casa del Re.

N. Il Ped. del Cavaliere del Re un passo (2).

19.

B. Il Ped. del Rocco del Re un passo (3).

N. Il Pedone della Regina un passo.

20.

B. Il Cavaliere alla quarta casa del Re.

---

attività maravigliosa; donde io conchiudo non esser lodevol consiglio quello che dà in questo luogo l'Autore, di *cangiar l'Alfiere della Regina con qualsivoglia altro pezzo tosto che se ne offera a noi l'occasione*.

(1) Voi scegliete l'arroccarvi dalla parte del Re per fortificare e proteggere il Pedone dell' Alfiere del vostro Re, che voi avanzerete due passi tostochè il Pedone del Re si trovi attaccato.

(2) Egli è costretto di giocar questo Pedone per impedire che voi non ispinghiate quello dell'Alfiere del Re sopra la sua Regina.

(3) Voi giocate il Pedone del Rocco del Re per unire insieme tutti i vostri Pedoni, e mandarli innanzi di poi con vigore.

N. Il Pedone del Rocco del Re un passo (1).

21.

B. Il Ped. del Cavaliere della Regina un passo.
N. Il Ped. del Rocco della Regina un passo.

22.

B. Il Pedone del Cavaliere del Re due passi.
N. Il Cav. del Re alla quarta casa della sua Reg.

23.

B. Il Cav. alla terza casa del Cav. del Re (2).
N. Il Cav. del Re alla terza casa del Re bianco (3).

24.

B. Il Rocco della Regina prende il Cavaliere.
N. Il Pedone prende il Rocco.

25.

B. La Regina piglia il Pedone.
N. Il Rocco della Regina piglia il Pedone del Rocco opposto.

26.

B. Il Rocco alla casa del Re (4).

---

(1) Giuoca egli questo Pedone affinchè il vostro Cavaliere non entri nel suo giuoco, e costringa la Regina a ritirarsi: s'egli giocasse altramente, sarebbe lasciato un campo aperto ai vostri Pedoni.

(2) Voi gioeate questo Cavaliere per mettervi in istato di spingere innanzi il Pedone dell'Alfiere del Re: esso allora sarà sostenuto da tre pezzi, cioè dall'Alfiere, dal Rocco e dal Cavaliere.

(3) Egli giuoca il suo Cavaliere per impedire il vostro progetto con rompere la forza de' vostri Pedoni; la qual cosa indubitatamente egli farebbe, spingendo il Pedone del Cavaliere del Re; ma voi gli frastornate questo disegno in cangiando il vostro Rocco col suo Cavaliere.

(4) Voi giocate il vostro Rocco per proteggere il Pedone del Re, che, senza di ciò, troverebbesi ab-

N. La Regina prende il Pedone del Cav. della Reg. bianca.

27.

B. La Regina alla quarta casa del Re.
N. La Regina alla terza casa del Re (1).

28.

B. Il Pedone dell'Alf. del Re un passo.
N. Il Pedone lo prende.

29.

B. Il Pedone ripiglia il Pedone (2).
N. La Regina alla sua quarta casa (3).

30.

B. La Regina prende la Regina.
N. Il Pedone prende la Regina.

31.

B. L'Alf. prende il Pedone che è nel suo cammino.
N. Il Cavaliere alla terza sua casa.

32.

B. Il Ped. dell'Alf. del Re un passo (4).

---

bandonato tosto che voi aveste spinto avanti il Pedone dell'Alfiere del Re.

(1) La Regina torna qui per impedire lo scaccomatto or già preparato.

(2) Se voi non prendeste col vostro Pedone, il primo vostro progetto (formato già fin dal cominciamento del giuoco) sarebbe ridotto a zero, e correreste pericolo di perdere il giuoco.

(3) Egli v'offre il cambio delle Regine per frastornare il vostro disegno di dargli scaccomatto con la vostra Regina e con l'Alfiere.

(4) Quando il vostro Alfiere trascorre per le case bianche, voi avrete l'avvertenza di mettere i vostri Pedoni in sulle nere, sempre che potrete, perchè al-

N. Il Rocco della Reg. alla seconda casa del Cav. della Reg. bianca.

33.

B. L'Alfiere alla terza casa della Regina.
N. Il Re alla seconda casa del suo Alfiere.

34.

B. L'Alf. alla quarta casa dell'Alf. del Re nero.
N. Il Cav. alla quarta casa dell'Alf. della Reg. bianca.

35.

B. Il Cav. alla quarta casa del Rocco del Re nero.
N. Il Rocco del Re dà scacco.

36.

B. L'Alfiere copre lo scácco.
N. Il Cav. alla seconda casa della Regina bianca.

**37.

B. Il Pedone del Re dà scacco.
N. Il Re alla terza casa del suo Cavaliere (1).

38.

B. Il Pedone dell'Alfiere del Re un passo.
N. Il Rocco alla casa dell'Alfiere del Re.

39.

B. Il Cav. dà scacco alla quarta casa dell'Alf. del Re.
N. Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.

---

lora il vostro Alfiere serve a discacciare il Re od il Rocco del vostro avversario quando si mette fra essi; e per la stessa ragione sulle case bianche, quando il vostro Alfiere trascorre per le nere. Pochi giocatori hanno fatta questa osservazione, quantunque sia essa una delle essenziali.

(1) Siccome il Re può ritirarsi alla casa del suo Alfiere, così necessario si renderà un secondo Rappicco del giuoco, a mostrarvi come si dee procedere in questo caso.

40.

B. L'Alf. alla quarta casa del Rocco del Re nero.
N. Giuochi ciò che vuole, il Bianco spigne a Regina.

Primo Rappicco del precedente giuoco, ossia proseguimento dalla dodicesima mossa in poi.

12.

B. Il Pedone della Regina lo ripiglia.
N. L'Alf. del Re piglia l'Alf. della Regina.

13.

B. La Regina piglia l'Alfiere.
N. L'Alf. della Reg. alla terza casa del Re.

14.

B. Il Cav. del Re alla quarta casa dell'Alfier del medesimo.
N. La Regina alla seconda casa del Re.

15.

B. Il Cavaliere prende l'Alfiere.
N. La Regina prende il Cavaliere.

16.

B. Il Re si arrocca dal canto del suo Rocco.
N. Il Cav. della Reg. alla seconda casa della medesima.

17.

B. Il Pedone dell'Alfiere del Re due passi.
N. Il Ped. del Cav. del Re un passo.

18.

B. Il Pedone del Rocco del Re un passo.
N. Il Cav. del Re alla seconda sua casa.

19.

B. Il Ped. del Cavaliere del Re due passi.
N. Il Ped. dell'Alfiere della Reg. un passo.

20.

B. Il Cavaliere alla seconda casa del Re.
N. Il Pedone della Regina un passo.

21.

B. La Regina alla seconda sua casa.
N. Il Cav. della Regina alla sua terza casa.

22.

B. Il Cavaliere alla terza casa del Cav. del Re.
N. Il Cavaliere della Reg. alla quarta casa della medesima.

23.

B. Il Rocco della Reg. alla casa del Re.
N. Il Cavaliere della Reg. alla terza casa del Re bianco.

24.

B. Il Rocco piglia il Cavaliere.
N. Il Pedone piglia il Rocco.

25.

B. La Regina prende il Pedone.
N. La Regina prende il Ped. del Rocco della Reg. bianca.

26.

B. Il Pedone dell'Alf. del Re un passo.
N. La Regina prende il Pedone.

27.

B. Il Pedone dell'Alfiere del Re un passo.
N. Il Cavaliere alla casa del suo Re.

28.

B. Il Pedone del Cav. del Re un passo.
N. La Regina alla quarta casa della Reg. bianca.

29.

B. La Regina prende la Regina.
N. Il Pedone prende la Regina.

30.

B. Il Pedone del Re un passo.

N. Il Cavaliere alla terza casa della Regina.

31.

B. Il Cavaliere alla quarta casa del Re.
N. Il Cav. alla quarta casa dell'Alf. del Re.

32.

B. Il Rocco prende il Cavaliere.
N. Il Pedone prende il Rocco.

33.

B. Il Cavaliere alla terza casa della Reg. nera.
N. Il Pedone dell'Alf. del Re un passo (o qualsivoglia altra mossa, essendo il giuoco di già perduto).

34.

B. Il Pedone del Re un passo.
N. Il Rocco del Re alla casa del Cav. della Reg.

35.

B. L'Alfiere dà scacco.
N. Il Re si ritira nel solo luogo che ora gli resta.

36.

B. Il Cavaliere dà scacco.
N. Il Re dove può andare.

37.

B. Il Cavaliere alla casa della Reg. nera, scoprendo lo scacco dell'Alfiere.
N. Il Re dove gli è conceduto.

38.

B. Il Pedone del Re un passo. Divien Regina, e dà scaccomatto.

Secondo Rappicco alla mossa trentasettesima.

37.

B. Il Pedone del Re dà scacco.
N. Il Re alla casa del suo Alfiere.

38.

B. Il Rocco alla casa del Rocco della Regina.
N. Il Rocco dà scacco alla casa del Cav. della Regina bianca.

39.

B. Il Rocco piglia il Rocco.
N. Il Cavaliere ripiglia il Rocco.

40.

B. Il Re alla seconda casa del suo Rocco.
N. Il Cavaliere alla terza casa dell' Alf. della Reg. bianca.

41.

B. Il Cavaliere alla quarta casa dell'Alf. del Re.
N. Il Cavaliere alla quarta casa del Re bianco.

42.

B. Il Cavaliere prende il Pedone.
N. Il Rocco alla quarta casa del Cav. del Re.

43.

B. Il Pedone del Re un passo, e dà scacco.
N. Il Re alla seconda casa del suo Alfiere.

44.

B. L' Alf. dà scacco alla terza casa del Re nero.
N. Il Re prende l' Alfiere.

45.

B. Il Pedone del Re un passo. Divien Regina, e vincerà il giuoco.

N. B. Non si sono fatte osservazioni sopra le mosse di questi due Rappicchi, essendo esse per la maggior parte o le medesime, o poco diverse da quelle che s'erano fatte prima.

GAMBITTO
DI CUNNINGHAM.*

1.

B. Il Pedone del Re due passi.
N. Lo stesso.

2.

B. Il Pedone dell'Alfiere del Re due passi.
N. Il Pedone del Re prende il Pedone.

3.

B. Il Cav. del Re alla terza casa dell'Alfiere.
N. L'Alf. del Re alla seconda casa del suo Re.

4

B. L'Alf. del Re alla quarta casa dell'Alfiere della Regina.

---

* † Il Gambitto è un'apertura di giuoco straordinaria, la qual si fa a questo modo. Spintosi da tutti e due i giocatori nella prima mossa il Pedone del Re due passi, quello di loro che ha il tratto, mandando innanzi nella seconda mossa il Pedone dell'Alfiere del Re due passi, l'espone all'offesa del Pedone nemico, il quale impunemente lo piglia. Credesi che *gambitto* sia voce napoletana, e vaglia *gambetto*, come se con una così fatta apertura il giocatore tentasse di dare il gambetto all'avversario suo. E veramente il gambitto di Re è giuoco pieno d'insidie e di curiosi accidenti; ma esso è ancora di molto rischio per chi lo fa. I più il disapprovano. Havvi ancora il gambitto di Regina, ma è molto men bello. Il giuoco presente si chiama *gambitto di Cunningham* perchè fu egli che lo dispose a questo modo.

N. L'Alfiere del Re dà scacco alla quarta casa del Rocco del Re bianco.

5.

B. Il Pedone del Cavaliere del Re un passo, coprendo lo scacco.

N. Il Pedone prende il Pedone.

6.

B. Il Re si arrocca.

N. Il Ped. prende il Pedone del Rocco, e dà scacco.

*7.

B. Il Re alla casa del suo Rocco.

N. L'Alfiere del Re alla sua terza casa (1).

8.

B. Il Pedone del Re un passo.

N. Il Pedone della Regina due passi. (2).

---

(1) Se, in vece di giocar questo Alfiere alla sua terza casa, egli l'avesse giocato alla seconda casa del Re, voi avreste guadagnata la partita, e probabilmente in poche mosse, come scorgerete nel Rappicco che ne sarà fatto a questa settima mossa.

(2) Egli vi lascia in preda l'Alfiere, perchè senza un tal sacrifizio non vincerebbe il giuoco. In perdendolo per tre Pedoni che n' ha guadagnati *, egli con l'avvantaggio di questi tre Pedoni, conducendoli bene, dee rendersi vittorioso. La gran forza loro (purch'egli non si dia troppa fretta di spignerli avanti e non trascuri di ben sostenerli co' suoi pezzi) vincerà il giuoco, non ostante che si faccia da voi la miglior difesa.

* † Sembra che avesse dovuto dir quattro, con quello che è per pigliarne il Cavaliere; ma è da considerarsi che il Pedone contiguo al Re bianco non può essere conservato.

9.

B. Il Pedone del Re prende l'Alfiere.
N. Il Cavaliere del Re prende il Pedone.

10.

B. L'Alfiere del Re alla terza casa del Cav. della Regina.
N. L'Alfiere della Regina alla terza casa del Re.

11.

B. Il Pedone della Regina un passo (1).
N. Il Pedone del Rocco del Re un passo (2).

12.

B. L' Alfiere della Reg. alla quarta casa dell' Alfiere del Re.
N. Il Pedone dell' Alf. della Regina due passi.

13.

B. L' Alfiere della Reg. prende il Ped. alla seconda casa del Rocco del Re.
N. Il Cavaliere della Reg. alla terza casa del suo Alfiere.

---

(1) Se voi aveste spinto avanti due passi questo Pedone, voi avreste lasciato a' suoi Cavalieri un libero ingresso nel vostro giuoco; il che vi avrebbe fatta perdere la partita assai presto. Ciò è sì manifesto da sè, che non accade che io mi pigli la briga di farne un nuovo Rappicco, come da principio io avea divisato.

(2) Questa mossa è di gran conseguenza per lui; perchè impedisce a voi l'attaccare il Cavalier del suo Re con l'Alfiere della vostra Regina, che vi avrebbe fornito il mezzo di separare i suoi Pedoni cangiando uno de' vostri Rocchi con uno de' suoi Cavalieri; e in questo caso si sarebbe vôlto dal canto vostro l'avvantaggio del giuoco.

14.

B. Il Cavaliere della Reg. alla seconda casa della medesima.

N. Il Cavaliere del Re alla quarta casa del Cavaliere del Re bianco (1).

15.

B. La Regina alla seconda casa del Re (2).

N. Il Cavaliere prende l'Alfiere.

16.

B. La Regina prende il Cavaliere.

N. La Regina alla casa del suo Cavaliere (3).

---

(1) Egli giuoca questo Cavaliere per pigliarvi l'Alfiere della Regina, che gli darebbe molta noja nel caso ch'egli s'arroccasse dal canto della Regina. È bene l'osservar qui (ed assegnarlo come regola generale), che dove la forza del giuoco vostro consista ne' Pedoni, vi sarà utile il prendere all'avversario gli Alfieri tostochè ve ne nasca la opportunità, perch'essi potrebbono impedir, molto più che i Rocchi, l'avanzamento de' vostri Pedoni.

(2) Non conoscendo come possiate salvare il vostro Alfiere senza far peggio, voi collocate la vostra Regina in sito dond'ella possa venire a pigliar il posto di lui tostochè ne sia preso; perchè, se lo aveste giocato allá quarta casa dell'Alfiere del vostro Re, per impedir lo scacco del suo Cavaliere, egli avrebbe spinto il Pedone del Cavaliere del Re sopra il detto vostro Alfiere, e vi avrebbe fatto perdere il giuoco immantinente.

(3) S'egli avesse giocata la Regina in qualunque altro luogo, essa ci sarebbe stata a disagio: quindi è ch'egli ve n'offre il cambio, acciocchè, caso che voi non l' accettiate, egli possa indi trasferirla alla sua terza casa, dov'essa si troverebbe non solo in salvo, ma eziandío avvantaggiosamente collocata.

17.

B. La Regina prende la Regina (1).
N. Il Rocco prende la Regina.

18.

B. Il Rocco della Regina alla casa del Re.
N. Il Re alla seconda casa della Regina.

19.

B. Il Cavaliere del Re dà scacco.
N. Il Cavaliere prende il Cavaliere.

20.

B. Il Rocco della Regina prende il Cavaliere.
N. Il Re alla terza casa della sua Regina.

21.

B. Il Rocco del Re alla casa del medesimo.
N. Il Pedone del Cav. della Reg. due passi.

22.

B. Il Pedone dell' Alf. della Regina un passo.
N. Il Rocco della Regina alla casa del Re.

23.

B. Il Pedone del Rocco della Reg. due passi.
N. Il Pedone del Rocco della Reg. un passo.

24.

B. Il Cavaliere alla terza casa dell'Alf. del Re.
N. Il Pedone del Cavaliere del Re due passi.

25.

B. Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.
N. Il Pedone dell'Alfiere del Re un passo (2).

---

(1) Se voi non prendete la sua Regina, il vostro giuoco si troverà in uno stato ancor peggiore.

(2) S'egli avesse mandato innanzi questo Pedone due passi, voi avreste guadagnato il Pedone della sua Regina pigliandolo col vostro Alfiere. Ciò avrebbe messo il vostro giuoco in assai buon assetto.

26.

B. Il Rocco della Reg. alla seconda casa del Re.
N. Il Pedone del Rocco del Re un passo.

27.

B. Il Ped. del Rocco della Reg. piglia il Ped.
N. Il Pedone ripiglia il Pedone.

28.

B. Il Rocco del Re alla casa del Rocco della Reg.
N. Il Rocco della Regina alla sua casa (1).

29.

B. Il Rocco del Re ritorna alla casa del Re.
N. L'Alfiere alla seconda casa della sua Regina.

30.

B. Il Pedone della Regina un passo.
N. Il Ped. dell'Alfiere della Regina un passo.

31.

B. L'Alf. alla seconda casa dell'Alf. della Reg.
N. Il Pedone del Rocco del Re un passo (2).

32.

B. Il Rocco del Re alla propria casa.
N. Il Rocco del Re alla sua quarta casa (3).

---

(1) Deesi cercar sempre d'impedire all'avversario il raddoppiamento de' suoi Rocchi, particolarmente quando v'è un'apertura nel giuoco: ed ecco perchè egli propone immediatamente di cangiar il suo Rocco col vostro.

(2) Giuoca egli questo Pedone per ispigner di poi quello del Cavalier del suo Re sopra il vostro Cavaliere con intenzione di cacciarlo dal suo posto: ma, s'egli avesse mandato innanzi quello prima di giocar questo, voi avreste portato il vostro Cavaliere alla quarta casa del Rocco del vostro Re, e con questo mezzo avreste impedito l'avanzamento di tutti i Pedoni suoi.

(3) Se, in vece di giocar questo Rocco, egli avesse

33.

B. Il Pedone del Cav. della Regina un passo.
N. Il Rocco della Reg. alla casa del Rocco del Re.

34.

B. Il Pedone del Cav. della Regina un passo.
N. Il Pedone del Cavaliere del Re un passo.

35.

B. Il Cavaliere alla seconda casa della Regina.
N. Il Rocco del Re alla quarta casa del Cavaliere del Re.

36.

B. Il Rocco del Re alla casa dell'Alf. del Re.
N. Il Pedone del Cavaliere del Re un passo.

37.

B. Il Rocco prende il Pedone; e dà scacco.
N. Il Re alla seconda casa dell'Alf. della Reg.

38.

B. Il Rocco del Re alla terza casa del Cavaliere del Re nero.
N. Il Pedone del Rocco del Re dà scacco.

39.

B. Il Re alla casa del suo Cavaliere.
N. Il Pedone del Cavaliere del Re un passo.

40.

B. Il Rocco prende il Rocco.
N. Il Pedone del Rocco dà scacco.

41.

B. Il Re prende il Pedone del Cavaliere.
N. Il Pedone del Rocco un passo; divien Regina, e dà scacco.

---

dato scacco col suo Pedone, avrebbe giocato male, e totalmente contra l'istruzione data nelle Riflessioni che ho già fatte sopra il primo giuoco.

42.

B. Il Re alla seconda casa del suo Alfiere.
N. Il Rocco dà scacco nella casa dell'Alfiere del Re.

43.

B. Il Re alla terza sua casa.
N. La Reg. dà scacco alla terza casa del Rocco del Re bianco.

44.

B. Il Cavaliere cuopre; nè può fare altramente.
N. La Regina piglia il Cav.; di poi il Rocco: 'ed appresso darà scaccomatto in due altre mosse.

Rappicco del giuoco alla settima mossa.

7.

B. Il Re alla casa del suo Rocco.
N. L'Alfiere alla seconda casa del Re.

8.

B. L'Alf. del Re prende il Pedone, e dà scacco.
N. Il Re prende l'Alfiere.

9.

B. Il Cavaliere del Re alla quarta casa del Re nero, dando doppio scacco.
N. Il Re alla sua terza casa; altrimenti perderebbe la sua Regina.

10.

B. La Regina dà scacco alla quarta casa del Cavaliere del Re.
N. Il Re prende il Cavaliere.

11.

B. La Regina dà scacco alla quarta casa dell'Alf. del Re nero.
N. Il Re alla terza casa della Regina.

12.

B. La Regina dà scaccomatto alla quarta casa della Regina nera.

Proseguimento del Rappicco, posto che l'avversario nella mossa ottava non pigli l'Alfiere.

8.

B. L'Alf. del Re prende il Pedone, e dà scacco.
N. Il Re alla casa dell'Alfiere.

9.

B. Il Cav. del Re alla quarta casa del Re nemico.
N. Il Cav. del Re alla terza casa dell'Alfiere.

10.

B. L'Alfiere del Re alla terza casa del Cavaliere della Regina.
N. La Regina alla casa del Re.

11.

B. Il Cav. del Re alla seconda casa dell'Alfiere del Re nero.
N. Il Rocco alla casa del Cavaliere.

12.

B. Il Pedone del Re un passo.
N. Il Pedone della Regina due passi.

13.

B. Il Pedone prende il Cavaliere.
N. Il Pedone riprende il Pedone.

14.

B. L'Alfiere prende il Pedone.
N. L'Alfiere della Regina alla quarta casa del Cavaliere del Re bianco.

15.

B. La Regina alla casa del Re.

N. L'Alfiere della Regina alla quarta casa del Rocco del Re.

16.

B. Il Pedone della Regina due passi. *

N. L'Alfiere piglia il Cavaliere.

17.

B. L'Alfiere della Regina dà scacco.

N. Il Rocco lo copre.

18.

B. Il Cav. alla terza casa dell'Alf. della Regina.

N. L'Alfiere piglia l'Alfiere.

19.

B. Il Cavaliere ripiglia l'Alfiere.

N. La Regina alla seconda casa dell'Alf. del Re.

20.

B. Il Cavaliere prende l'Alfiere.

N. La Regina prende il Cavaliere.

21.

B. La Regina piglia la Regina.

N. Il Re piglia la Regina.

22.

B. L'Alfiere piglia il Rocco; e con la superiorità di un Rocco, oltre alla buona posizione de' pezzi suoi, vincerà facilmente il giuoco.

---

* Il Bianco sacrifica un pezzo unicamente per abbreviare il giuoco. † Egli avrebbe potuto ritirar il Cavaliere alla terza casa del Rocco, e salvarlo.

AVVERTIMENTO

† Qui termina il Trattatello inglese, che ha per titolo *Il giuoco degli scacchi renduto facile*. Ma avendo io trovato nella quarta edizione inglese di M.r Filidor una nuova e molto importante osservazione intorno al Gambitto di Cunningham, mi è paruto bene di aggiungerla qui. Secondo l'avviso dell'autore di essa, l' attacco di questo Gambitto è tutt' altro che buono, perciocchè la difesa dee riportar l' avvantaggio, purchè il giocatore non manchi al debito suo; stantechè tre Pedoni ben condotti e ben sostenuti vagliono più che un Alfiere che ne guadagna l'avversario. L'unica maniera di vincere il giuoco sarebbe quella, dic' egli, di ritirare il Re dallo scacco dell'Alfiere, portandolo alla casa dell'Alfier suo invece di mandare avanti il Pedone del Cavaliere. A mostrar ciò serve il seguente Rappicco fatto alla quarta mossa del detto Gambitto.

4.

B. . . . .
N. L'Alfiere dà scacco.

5.

B. Il Re alla casa del suo Alfiere. *
N. Il Pedone della Regina un passo.

---

* Ritirando voi il Re alla casa del suo Alfiere, al vostro avversario si rende impossibile il preservare il Pedone del gambitto, che sarà sempre in poter vostro di prendere, e voi manterrete sempre l'attacco sopra di lui.

6.

B. Il Pedone della Regina due passi.
N. La Reg. alla terza casa dell'Alfiere del Re.

7.

B. Il Pedone del Re un passo.
N. Il Pedone della Regina piglia il Pedone.

8.

B. Il Pedone della Regina ripiglia il Pedone.
N. La Regina alla seconda casa del Re.

9.

B. L'Alf. della Reg. piglia il Ped. del Gambitto.
N. L' Alfiere della Regina alla quarta casa del Cavaliere del Re bianco.

10.

B. Il Cav. della Regina alla terza casa dell'Alf.
N. Il Pedone dell'Alfiere della Regina un passo.

11.

B. Il Cavaliere della Regina alla quarta casa del Re; e dee vincere il giuoco.

N. B. † Nella edizione quarta testè accennata dell'opera di M.r Filidor trovasi ancora un altro Rappicco, fatto al Gambitto di Cunningham, che fu ommesso nel Trattatello presente. Poca faccenda sarebbe a me stata l'aggiungervi ancor esso; ma ciò mi parve cosa superflua in un libro puramente elementare come questo.

LETTERA
DELL' ANONIMO MODENESE
CONTENENTE
ALCUNI PRECETTI PRATICI
DA OSSERVARSI
NEL GIUOCO DEGLI SCACCHI

Amico carissimo.

Trovo veramente superiore alle mie forze l'incarico che mi date di esporvi i precetti del nostro giuoco; sì perchè, avendo sempre riputato di maggior profitto l'atto pratico sul tavoliere, non ho curate molto le teoriche riflessioni, come perchè fra tanti celebri scrittori non havvi alcuno che in questo intentato cammino mi somministri lume. Tuttavolta voglio pure nel miglior modo possibile secondare le vostre richieste; persuaso che, se il lavoro non meriterà gradimento, lo accorderete almeno al buon animo d' ubbidirvi.

Penso però, che non vogliate certi precetti di gherminelle simili a quelle che il vescovo Girolamo Vida, per altro leggiadramente, dipinge nel suo scaltro Mercurio (1), il quale ad

(1) † Girolamo Vida nel suo elegantissimo poema del Giuoco degli scacchi finge che, intervenuti es-

arte mise in preda un Pedone, tosto fingendo di pentirsene amaramente, come d' abbaglio preso, per adescare il giovinetto Apollo a ricevere il dono greco:

Sæpe ille ex longo meditatus fata superbæ
Reginæ, peditem perdendum cominus offert,
Dissimulatque dolos; mox pœnitet, et trahit alto
*Improbus, errorem fingens, suspiria corde.**

VIDA, Scacchia, v. 269.

Ed in altra occasione, veggendo lo stesso Mercurio uno scaccomatto imminente contra sè medesimo, e temendo che il suo nemico lo discoprisse, cominciò in più guise a sollecitarlo e distornarlo, e pungerlo di codardía:

Sensit Atlantiades tacitus, dubioque tremebant
Corda metu: accelerare hostem jubet improbus, ictum
Ne videat, verbisque rapit per inania mentem,
Castigatque moras. Adeon' juvat usque morari,
Nec pudor est? quæ tanta animis ignavia? sic nos

---

sendo gli Dei alle nozze dell'Oceano e della Terra, dopo il banchetto sieno intertenuti da lui con questo giuoco. Recato dall'Oceano lo scacchiere in mezzo ad essi, e schierativi sopra i due eserciti, Giove dà il carico a Mercurio e ad Apollo di presiedere alla pugna, e dirigere l'uno l'esercito bianco, e l'altro il nero; che è quanto a dire di essere i giocatori. Le altre Divinità si rimangono semplici spettatrici, essendo loro vietato da Giove il prenderne alcuna parte.

* † Spesso ei postosi in cor d'arreçar morte
Alla Donna superba, espon da lunge
Un de' suoi Fanti all' inimiche offese:
E fingendolsi error, il tristo occulta
La tesa insidia, e di pentirsi in atto,
Dal profondo del cor tragge sospiri.

Increpitas semper cunctantes impiger ipse?
Scilicet expectas dum nox certamina tollat? **

Id. Ibid. v. 519.

Mercechè queste, ed altrettali, sono industrie che non formano la prodezza del giocatore, e che, sebbene sono lecite, lascio però indeciso se sieno anche lodevoli (1). Mi studierò dun-

** † Ben se n'avvide, e chiotto chiotto stèssi
Il Nipote d'Atlante : il cor gli palpita
Nel sollecito petto, e già paventa
Che l'avversario ne ravvisi il colpo.
Ed affinchè nol veggia, ei lo punzecchia,
(Vedi ribaldo!) e gli disvía la mente
Pur con parole, e del suo indugio il morde.
Sì ti giova il tardar? Or dimmi: e d'onde
Tanta in te milensaggine? e non n'hai
Dunque vergogna? e non se' tu che sempre
Noi di pigrezza accusi? Or ben vegg'io
Che tu se' sbrigativo! Aspetti forse
Ch'a metter fine alla querela nostra
Venga la notte? . . . .

(1) † Io lascerei piuttosto indeciso se sieno *lecite*, e deciderei senza esitazione veruna che, lungi dal poter esser *lodevoli*, sono anzi biasimevoli di lor natura. Mettere o lasciare avvisatamente un Pedone od un pezzo in preda al nemico con apparente avvantaggio, ma con ascoso danno di lui, simulare un attacco con intenzione di eseguirne un altro, e così discorrendo, sono stratagemmi, sono finezze del giuoco, e cose lecite e lodevoli e belle; ma tentar di gabbarlo o con raggiri di parole, o con ingannevoli atti, o con altri artifizii di questa fatta, è vera giuntería, e s'appartiene a barattiere, e non ad onesto e nobile giocatore. Nel primo caso, se l'avversario non iscorge l'insidia che tu gli tendi, la colpa è sua; nel

que di esporvi que' soli principali precetti ricavati dall'intrinseca esigenza del giuoco; per altro in quel modo di cui sia capace una Lettera, non un Trattato.

I. Il cominciare un giuoco senza la buona apertura è un edificare senza il fondamento, dove l'opera non riesce fabbrica, ma rovina. Deesi dare pertanto ai proprii pezzi uno scioglimento tale, che vada unito colle tre seguenti proprietà.

Prima: che l'un pezzo non serva d'intoppo all'altro senza degno motivo, affinchè ciascuno resti agile e pronto ad ogni uopo che da lui si ricerchi.

Seconda: che qualunque pezzo venga situato dove l'avversario non possa infestarlo senza proprio sconcio, o soverchio perdimento di tempo.

Terza: che lo scioglimento medesimo si eseguisca per la via più breve, qual è di porre in azione col minor numero di tratti il maggior numero di pezzi. Il Rocco però, essendo più valoroso che ardito, non dee sul principio esporsi in battaglia, dove fra la mischia nemica degli Alfieri, Cavalli e Pedoni resterebbe facilmente preso o racchiuso.

Per ben discutere le precise situazioni in cui si verifichi questo migliore scioglimento di pezzi, è necessario vederle praticamente sopra gli autori; dove insieme si osserverà come l'uno de' giocatori si adoperi in conservarsi il vantaggio del primo tratto coll'andare or offendendo, or minacciando il nemico, per profit-

---

secondo, s'egli ti crede e resta ingannato, tua è la vergogna.

are sopra le sue risposte, se deviasse dalle migliori; e come l'altro per lo contrario cerchi di sottrarsene presto o col cambiare quel pezzo avversario da cui riconosce principalmente l'infestazione, o col fare un tratto di difesa offensiva, in cui la stessa superiorità ne sparisce.

Il pezzo più critico e pericoloso a ben custodirsi ne' primi tratti suol essere la Pedona (1) dell' Alfiere del Re, per la quale, o mal mossa o mal difesa, molti giuochi si perdono dai principianti: sopra di che potrete aver buoni lumi parte dal *Gomito di Damiano*, che vi propongo per prima vostra lezione, e parte dal mio *Trattatello pratico della Difesa;* il quale, massime ne' giuochi piani, che sono i più solidi ed istruttivi, mostra tutti gli scogli ove possa pericolarsi, ed accenna la strada per evitarli.

II. È necessario ricoverare il Re nel più sicuro steccato; giacchè disse il nostro egregio poeta:

Non illi studium feriendi, aut arma ciendi,
*Sed tegere est satis, atque instantia fata cavere.**

VIDA, Scacchia, v. 114.

Sopra questo ricettamento del Re, che noi chiamiamo *arroccarsi*, due avvertenze debbono suggerirsi.

---

(1) † È molto irragionevole, pare a me, questa denominazione che ci sogliono dare alcuni degl'Italiani nel genere femminile. *Pedone* vale lo stesso che *Fante* o *Soldato a piedi;* ma *Pedona* io non mi saprei dire che cosa potesse significare.

* † Non di ferir, non di sfidare a guerra
Suo studio sia; ma di coprir sè stesso
Dagli altrui colpi, e d'evitar il duro
Fato ch'a lui sovrasta.

Prima: è meglio effettuarlo per elezione, che per necessità di difesa, qualora si possa, a fine di situar il Rocco dove operi con più speditezza. Laonde non sarà mai errore (1) l'arroccarsi presto, giacchè in oltre si leva il Re da que' primi tiretti, che ordinati sono a rimoverlo dalla prima sua sede.

Seconda: è meglio regolarmente arroccarsi dalla parte del Re, osservandosi in esperienza che da quella di Donna i pezzi contrarii si avanzano più arditamente, ed i proprii sono meno allestiti al soccorso. Di fatto gli autori pratici mostrano rari esempi, in cui trasportino il Re dal canto della Regina.

Quale sia la miglior posizione del Re e del Rocco non può definirsi, essendo tutte lodevoli

---

(1) † Errore no, ma nè pur cosa sempre lodevole. Primieramente è di grandissima utilità l'occultare all'avversario le proprie mire il più che si può, ed il tenerlo a bada intorno alla piega che si ha intenzione di far prendere al proprio giuoco: e, come voi vi arroccate, il giuoco vostro diviene d'indole più determinata, e l'inimico è allora in istato di prendere misure più certe intorno al modo e di attaccar voi vigorosamente, e di mettere al coperto sè stesso dalle offese ch'egli ben vede che voi potete recare a lui. In secondo luogo in arroccandovi troppo per tempo, e allorquando il vostro giuoco non è ancora incamminato bastevolmente, voi potreste farlo da quella parte che nel progresso del medesimo divenisse la men opportuna per voi. Finalmente nell'arroccarvi perdete una mossa che vi potrebbe esser molt' utile se aveste in pronto qualche altro pezzo da incomodare il nemico. In conclusione: arroccatevi a tempo, ma non prima del tempo.

loro casi particolari, giusta le relazioni col
occo nemico, e le mire che si formano del
prio appostamento. Io però, avendo il pri-
tratto, amo sovente ne' giuochi piani di ar-
carmi col Re alla casa della sua Torre, e
Rocco a quella dell' Alfiere, sembrandomi
più acconcia a ben prevalermi del medesimo
cco mediante la spinta della Pedona dell'Al-
e di Re quanto va. Nè mi rimove l'uso di-
so del Calabrese, del Filidor e d' altri che,
che senza bisogno, pongono sempre il Re
la casa del suo Cavallo, ed il Rocco in quella
l'Alfiere; poichè nol fanno di propria scelta,
per legge di que' paesi (1): e meno mi piace

1) † Questa legge è ragionevolissima, e deriva
a natura stessa del giuoco. Da che al Re per
maggior sicurezza si concede la libertà di ar-
carsi, gli si dee medesimamente concedere ciò
gli si rende indispensabile a poterne effettuare
roccamento. Ora, quantunque non sia conceduto
i di fare a ciascuna mossa se non un passo,
ntedimeno, perchè in questo caso un solo non
ne basta, gli si dee necessariamente permettere
i ne faccia più d'uno. Ma perchè non n'ha d'uo-
se non di due, ne segue che questi due soli gliene
bano essere conceduti. Il farne tre (e quattro
ndío se l'arroccamento è dal canto della Regi-
diventa cosa di puro arbitrio, e dee essere stata
sivamente introdotta da quelli che o non posero
nte a ciò, o poco si curarono di serbare incor-
e le primitive leggi di questo giuoco. E ciò quanto
Re. In quanto poi al Rocco, essendo legge fon-
nentale del giuoco che non si possa muovere se
un solo pezzo a ciascuna volta, e dovendosi ri-
rdare l'arroccarsi come mossa (e mossa solenne)

al impiegato in quel sito, si forma ancora
na composizione di gioco imbarazzata, e men
lice all' offesa.

Sappiate però, che in tutti i giuochi non è
necessità l'arroccarsi; poichè anzi, se acca-
mo da principio varii contratti, e massime
lle Donne, giova non rade volte l'avere in
mpagna il proprio Re, o per essere il primo
l occupare una data casa, o per metterlo a
nte del Re avversario, o per fiancheggiare
sue Pedone, o per insinuarlo a tempo fra le
miche, o per altre simili circostanze, le quali
eglio dall'uso che dalle regole imparerete (1).

III. Così prima, che dopo di essersi arroc-
ito, fa di mestieri star ritenuto nel muovere
euna delle due Pedone di Rocco e di Caval-
, che coprono o coprir debbono il Re, la-
iandole il più che si possa alle prime loro
nsioni, per conservarsi la libertà di spinge-
o l'una o l'altra in qualunque vigoroso as-
lto che contra lo stesso Re, ivi trasportato,
dirigesse.

Questo precetto è antico al par di *Damiano*
li *Lopez*, che furono i primi a lasciarcelo; e
re alcuni nostrali giuocatori non l'hanno per-
iche appreso. Muovono essi quasi sempre nei
imi tratti la Pedona del Rocco di Re un pas-
, dalla quale intendono di riportar due van-
ggi: l'uno d'impedire a certi pezzi contra-
l'avanzamento, e l'altro di preparare un
iro al proprio Re; ma non riflettono che in-
ato ommettono un tratto per la migliore aper-

---

(1) † Ed ecco un'altra ragione per cui l'arrroccarsi
ppo presto non è cosa lodevole.

tura del loro giuoco, e danno anzi allo stess
Re un men sicuro ricetto per le più accertat
misure che può prendere l'avversario dipen
dentemente dal già mosso Pedone. Non nega
si qualche incontro, in cui sia giovevole il re
cedere da questo precetto; ma l'eccezioni d
una regola appunto servono per confermarl

IV. Sopra tutte le Pedone generalmente ca
dono tre importanti avvertenze concernenti i
loro avanzamento, la loro unione, e le loro ri
spettive proprietà. Quanto all'avanzamento
chi sortì il primo tratto impedirà che il nemi
co non ponga stabilmente alcuna Pedona all
quinta casa (1), qualor anch'esso non ricev

(1) † Mal fanno, per quanto a me sembra, colo
che ai pezzi di ambidue gli eserciti assegnano pr
miscuamente le medesime case, chiamando, pe
esempio, una stessa casa quarta del *Bianco* e qui
ta del *Nero*, terza del *Bianco* e sesta del *Nero*,
così discorrendo. Da che i due nemici sono sch
rati, tutto lo spazio dello scacchiere, per la natu
stessa del giuoco, si trova come diviso in due cam
pi, e ciascun degli eserciti ha il suo. Da ciò seg
che nessun pezzo aver possa altro che quattro c
se; le altre quattro, che sono di là dalle quatt
del proprio campo, non appartengono ad esso, m
al pezzo avversario. Abusiva dunque è la foggia
esprimersi adoperata qui dall'Anonimo, e usata pu
nei lor Trattati dal Lolli, dal Ponziani, e da pare
chi altri scrittori, i quali ti diranno: *il Rocco a*
sesta sua, in vece di dirti il Rocco alla terza c
del Rocco contrario; *la Donna alla settima d*
Re, invece di dire la Regina alla seconda casa d
Re nemico, ec. Ben conobbero il Calabrese, il Fi
dor, ed altri de' più accurati scrittori, la poca es

altrettale o maggior vantaggio; mercecchè le Pedone, che eccedono la loro metà di scacchiere, opprimono quasi sempre il contrario giuoco, e massime trattandosi delle due di mezzo, cioè del Re e della Donna, che sono le più valorose. Chi poi non ebbe il primo tratto sarà talvolta necessitato a soffrire in qualche Pedona contraria l'avanzamento medesimo, a difesa del quale non havvi poscia che a procurarne lo scambio. Laonde non loderò mai coloro i quali per prima uscita spingono quella di Re o di Donna, o qualunque altra, un sol passo; poichè non godono alcun profitto del primo tiro, imbrigliano i loro pezzi, e lasciano migliore apertura ai nemici. È però da riflettersi che non sempre torna bene d'innoltrare molto le sue Pedone, succedendo di non potere poi sostenerle. Spesse volte vagliono più due Pedone unite alle quarte case, che non farebbero alle seste; poichè trovandosi troppo lontane dai loro corpi, sono come vanguardie, o sentinelle perdute. Il tutto dipende dalla costituzione del giuoco, e dal numero e dalla qualità de' pezzi in battaglia.

Quanto all'unione delle Pedone, questa è assai valutabile pel reciproco ajuto che dar si possono nell'avanzarsi, senza dover impiegare alla loro difesa de' pezzi che d'ordinario vogliono destinarsi a più nobile ufficio. Quindi è biasimevole regolarmente il raddoppiar più Pedone in una medesima fila, rompendosi appunto la pregiata lor connessione. Quella che dop-

---

tezza di tali espressioni, e non le usarono mai nei Trattati loro.

piata soglia recare più sconcio, si è la Pedona di Cavallo, che lascia sempre slegata l'altra del Rocco, e sovente ancora quella d'Alfiere; oltre il pericolo che può succedere al Re trasposto da quella parte. È così necessario il custodire ben regolate le proprie Pedone, che una soltanto, la quale si perda senza compensazione, anche ne' primi tratti, basta benissimo a rendere il giuoco di sua natura perduto, come ne ho convinti sullo scacchiere varii increduli giuocatori.

Quanto alle rispettive proprietà che assumono le Pedone dalla casa dove sono collocate, e dai pezzi a cui sono congiunte, o contra cui hanno a combattere, è necessario esserne minutamente informato per buona regola o di cambiarle o di custodirle, o di non moverle o di avanzarle. La miglior informazione si è quella che acquisterete dall'esercizio e dai pratici libri; essendo questo un assunto che da sè solo richiederebbe un trattato, e però improporzionato a questo luogo.

V. Per fare li cambii uguali fra pezzi di qualità diversa, ne danno la regola i pratici, ed io pure la registrai nell' ultimo Capitolo del mio libro delle osservazioni. Oltre però il doversi valutare adequatamente i rispettivi pezzi, è da sapersi ancora, che gli stessi contratti uguali in tre occasioni debbono procurarsi.

Prima: quando seguir possono in que' pezzi che sieno più attivi al nemico o per costituzione di giuoco o per sua particolar destrezza, come osservasi nell'Alfiere e nel Cavallo, de' quali chi l'uno e chi l'altro più felicemente maneggia.

Seconda: quando si è superiore di forze. Nel che coloro i quali tacciano di superchievole il

cambio, perchè sono più deboli, hanno più collera che ragione.

Terza: quando si è inferiore di situazione, come tenendosi il Re esposto, i pezzi intoppati, il proprio campo sotto l'offesa nemica, ec.

Ne' giuochi piani, ed altri di somigliante natura, il pezzo più ardito si è l'Alfiere del Re alla quarta casa dell'altro, massime in chi sortì il primo tratto; e perciò sarà lodevole cautela di cambiarlo al nemico pel Cavallo o per l'Alfiere di Donna, qualor si possa senza disordine del proprio giuoco.

Alle volte l'avversario presenta de' cambii che non sono nè dannevoli nè vantaggiosi, come suol fare chi sè stesso conosce di minor sapere, amando breve la giostra chi male sta in sella. Sopra di che gli è da riflettersi che non occorre essere troppo amante di qualche proprio pezzo, come certuni sono della Regina, poichè nel sottrarla dal cambio molte volte si perde tempo, e si tira addosso l'offesa. E però, quando non si speri dalla ritirata un utile quasi certo, sarà buona regola di spogliarsi della parzialità. Solo dovrassi considerare se torna meglio di prendere o di lasciar prendere: poichè talvolta è bene di essere il primo, per avere il tratto dopo la ripresa dell'inimico; e talora è bene di restar l'ultimo, per cavare un pezzo inoperoso, aprire una fila, sdoppiare un Pedone, o aver altro simile giovamento.

Avvertasi in fine, che qualora con più pezzi possa pigliarsene a cambio qualcuno dell'avversario, non è sempre meglio di prenderlo col minore, che, riserbato in ultimo, opera molte volte più del maggiore; siccome pure non è

sempre meglio pigliare col pezzo che dia scacco, ma spesso deesi pigliar con quello che minacci poscia lo scacco scoperto; sendo regola generale in ogni contratto, di non eseguirlo sul vantaggio presente, ma sulla situazione che ne rimane.

VI. Bel vantaggio è quello di essere l'offensore, e di dar legge e misura ai movimenti del suo nemico. Alcune volte abbiam questa sorte dallo stesso avversario, che ci lascia un colpo sicuro contro di lui; altre volte l'abbiamo dal solo allettarlo a qualche presa, a qualche avanzamento, a dar qualche scacco, per farlo restar nel calappio: ma il vivere di simili aspettative non è sempre lodevole in tutti i giuochi, nè con tutti li giuocatori, dovendosi il più delle volte procacciare il vantaggio di aggressore con maggiore industria ed attività.

A tal effetto pertanto conviene prefiggersi uno scopo vantaggioso, che sia veramente conseguibile sulla combinazione del giuoco, ed anche sulla cognita avvedutezza, maggiore o minore, dell' avversario, procurando, sempre che sia possibile, d'indirizzarlo contro del Re, la cui offesa è tanto più preferibile, quanto è più interessante. Nell' idea di questo scopo dee contenersi l'ultimo tratto destinato a conseguirlo, dovendosi poscia rinvenire per ordine retrogrado gli altri precedenti tratti conducenti al medesimo fine. Questi sogliono incontrar molti ostacoli per le difese che può applicarvi il nemico; le quali perciò conviene antivedere con tutta l'accuratezza, a fine di preordinare sagacemente i proprii pezzi a divertire i contrarii in guisa, che le stesse difese o restino

tolte, o sieno per ridondare a suo scapito per altra parte. Tali tratti preparativi richiedono la più fina disinvoltura, per tener occulto l' intento che si cerca; il che suol ottenersi qualora mostrino qualche altra mira più manifesta, che chiami l'avversario da quella parte, e lo renda disattento dall' altra. Questa destrezza non può ridursi a precetti, ma esige un' indole rara, perfezionata dall' esercizio.

Quattro specie d' offesa può prefiggersi il giuocatore, col mezzo della quale aspiri a rendersi vittorioso, o almeno superiore. Altra è offesa *semplice*, altra è offesa *raddoppiata*, altra è *divisa*, altra è *scoperta*.

L' *offesa semplice* chiamiamo quella di circuire un pezzo nemico, per indi investirlo con un de' nostri, da cui resti chiuso e predato. Laonde non debbono tosto eseguirsi tutti gli assalti contro de' pezzi contrarii, nè tutti gli scacchi contro del Re prima delle opportune preparazioni.

L' *offesa raddoppiata* consiste nel disporre più pezzi che cospirino contra uno stesso bersaglio, dove l'inimico non possa apprestare un compenso corrispondente; il che spesso si pratica contra que' pezzi che sono impegnati in coperta del loro Re.

L' *offesa divisa* intendiamo quella di collocare un pezzo in un centro, donde ferisca vantaggiosamente in più parti, talchè il nemico non possa in un tratto solo soccorrere da per tutto.

L' *offesa scoperta* è quella che fa un pezzo col solo venirgli aperto il cammino; e questa, ben maneggiata, suol essere la più efficace, poichè in un tratto solo si opera tanto col

pezzo mosso, quanto con gli altri che vengono discoperti.

Il più consiste nel ben bilanciare l'attività delle proprie forze e quella delle nemiche ancora, per saper eleggere la specie d'offesa più congruente alla natura del giuoco, e per sapere apparecchiarla ed eseguirla per la via più coperta e più breve. Alcuni s'innamorano di un' offesa tutta fantastica, al dispetto di mille circostanze che la distruggono, volendo che il giuoco s'accomodi alla loro immaginativa, e non questa all'esigenza del giuoco. Altri sono in possesso d'un' ottima offesa; ma che? fallano nel tempo di farla scoppiare, precipitandola un tratto prima, o differendola un tratto dopo; cosicchè rimangono quai pescatori, a cui fugge la preda nel tirar l'amo. Altri maneggiano bene un' offesa; ma vedendo scoperte in tempo le loro insidie, rimangono inoperosi, in vece di emular prontamente l' accortezza nemica, di raddoppiare l' industria, e valersi dei tratti eseguiti a tentar più felici intraprese. Ma chi è colui che voglia diciferare tutti i riflessi occorrevoli all' offensore? troppo involuto è l'intreccio degli artifizii che richiedesi a fare inciampar l' inimico, ora ritirandosi per adescare, ora spingendo per iscoprire, ora sacrificando per infestare, ora minacciando in un lato per ferire dall' altro, quasi a foggia dei due schermitori dell' Ariosto:

Fanno or con lunghi ed or con finti e scarsi
Colpi veder che mastri son del gioco:
Or li vedi ire altieri, or rannicchiarsi,
Ora coprirsi, ora mostrarsi un poco;
Ora crescer innanzi, ora ritrarsi,

Ribatter colpi, e spesso lor dar loco:
Girarsi intorno; e donde l'uno cede,
L'altro aver posto immantinente il piede (1);

talchè, in vece di gettar più tempo e fatica, vi suggerirò per miglior precetto il fissarvi con esattezza e profondità sulle Dimostrazioni dei pratici scrittori, donde trarrete quel risvegliamento di fantasía che, secondo il dottissimo *Gio. Huarte* nel suo *Esame degl'ingegni,* sopra tutto ricercasi in questo giuoco, e massime a fine di acquistare la superiorità d'offensore.

VII. In due aspetti può abbisognar la difesa: l'una per l'assalto *attuale,* l'altra per l'assalto *temuto.*

Veggendosi attualmente battuto un proprio pezzo non abbastanza difeso, sei scampi possono presentarsi:

1. La presa del pezzo offensore.
2. Il suo legamento in coperta di Re.
3. La presa o l'attacco d'un pezzo nemico, almen uguale all'offeso; il che rispetto all'attacco s'intenda regolarmente, purchè l'avversario nel prendere non dia scacco.
4. La guardia al pezzo offeso, procurando di farla col men operoso.
5. Il coprimento dello stesso pezzo battuto, se fia possibile, con qualcuno che ferisca l'assalitore.
6. La sottrazione locale del pezzo offeso, procurando insieme di farla con altra mira, talchè non sia fuga, ma ritirata.

---

(1) † Marcaurelio Severino avea rapportata ancor egli questa medesima ottava in parlando degli scacchi.

Quale di questi scampi abbia da riputarsi migliore, ove più d'uno sia praticabile, dipende dalla sequela de' tratti che sono in pronto per l'una parte e per l'altra; accadendo anche talora di non dover prevalersi d'alcuno, per esser meglio soffrire il male, che tentare il rimedio; o per esser meglio incontrare un secondo pericolo, che tante volte salva dal primo. Soggiungo solo, che quantunque il Re sia la persona più interessante del giuoco, pure nell'attuale di lui offesa, qual è lo scacco, non può aver che tre scampi, cioè il primo e gli ultimi due sopraccennati. Quindi la più gelosa cura aver deesi sempre per esso lui nella scelta degli opportuni ripari col guardarlo massime dagli scacchi doppii, e dagli altri ancora che non hanno coperta, come d'ordinario più perniziosi, ricordandosi che il Vida disse:

Hic (1) *semel in bello captus, secum omnia vertit.**

Rispetto poi all'assalto *temuto* per qualche insidioso apparecchio che si ravvisi nel contrario giuoco, dovranno aversi presenti le quattro specie d'offesa esposte nell'antecedente precetto, vegliando colla maggiore circospezione per iscoprirle ne' suoi primordii, e prevenirne le conseguenze. Sovente giova di accorrere con

---

(1) †Questo verso nella stampa di Cremona del 1550 e in quella di Padova del 1731, ambedue accreditatissime, leggesi non come è rapportato dall'Anonimo nella presente lettera, ma nel modo seguente: *Ille adeo in bello captus, secum omnia vertit.* Scacchia, v. 153.

* † Perduto in guerra lui, tutto va seco.

poderoso presidio dove tendono le minacce dell'avversario; talora è meglio di provocarlo ad ogni cambio possibile, avanti che s'accenda il conflitto; e talora è più spediente di lasciare il corso all'offesa contraria, nell'esito della quale sia preparata una contrammina che rivolti l'assalto sopra l'assalitore.

Uno de' più importanti riflessi è quello di evitare certi picciolissimi pregiudizii che in questo giuoco han per natura di crescer a poco a poco a guisa di favilla, da cui si forma l'incendio. Quell'aver serrati certi proprii pezzi, quel soffrirne un altro impegnato in coperta, quell'arroccamento perduto, quel proprio Pedone raddoppiato, quel contrario inoltrato alla sesta, quella fila del Rocco aperta dalla parte del Re trasposto, sono appunto i veri principii per cui spesse volte si perdono i giuochi; mercecchè, sebbene l'avversario nel trovarsi in sì minuti vantaggi non può scorgere i tratti che lo conducono alla vittoria, se ne serve però di scala, dove conta di aver fatto un gradino; indi scandaglia lo scapito del suo nemico, s'insinua coi pezzi i più attivi, prosegue a batterlo nel più debole, si rende a poco a poco superiore di forze, e per la via sicura de' contratti divien vittorioso.

VIII. Ma che deesi fare se la costituzione del giuoco non suggerisca alcuna idea d'offendere, nè porti necessità di difendersi?

Damiano Portughese, il primo di quanti diedero al giorno i loro studii su questa trastullevole guerra, ci lasciò il ricordo di *non far tratto indarno*: il che, quantunque possa intendersi di non assumere offesa che abbia il

suo patente riparo, o difesa che chiaramente non regga, *qual sarebbe nel Gambitto di Donna il voler sostenere il Pedon di vantaggio*, si adatta però ancora alla presente dimanda, includendo che, anche fuori del caso offensivo e difensivo, debbasi fare alcun tratto che sia diretto a qualche utile scopo. Il perchè in tal circostanza dovrassi o sciogliere un pezzo chiuso, o chiamarne un lontano, o arroccarsi, o schierar meglio i Pedoni, o procurare un cambio sui riflessi del quinto precetto, o fare altri simili tratti preservativi dagl' insulti contrarii, ovver anche preliminari di qualche offesa contra il nemico; appunto come un condottiere d'armata, benchè sia tempo di riposo o di tregua, sempre vigila, prepara, rinforza, nè ozioso mai si rimane, onde all'occasion dell' attacco nulla d'inopinato nè di sinistro gli accada.

Più cose fin qui notate servir potranno eziandío per la fine de' giuochi, e a quel che manca non può certamente supplire verun teorico insegnamento. Qual genere di precetti può mai eccitare l'idea di certe vivacità che si leggono ne' pratici autori, per lo più sotto il titolo di *Partiti?* In essi veramente spicca la maggior finezza di questa guerra, e si osservano le metamorfosi più sorprendenti. Ecco un giuoco, che non par proseguibile senza nota di presunzione, cangiar subito o colla tavola o collo stallo (1); ecco un Re nel più saldo luogo riposto,

(1) † Chiamasi *tavola* quel giuoco patto, il qual deriva dal trovarsi nel caso di poter molestare perpetuamente il Re avversario con lo scacco, senza

per l'animoso sacrificio di più nemici restare tutto ad un tratto scoperto, e fra i pochi, che avanzano, avviticchiato e conquiso. Ivi si apprende l'arte maestra d'invòlvere più minacce in un colpo, di prender l'offesa nell'aspetto più spedito e più vivo, e di regolarsi or coraggioso, or disinvolto nel dubbio marte: si apprendono le limitazioni delle regole sulle vincite e sulle patte, le diverse proprietà de'Pedoni, l'opportunità de' contratti ec., acquistandosi perfino delle cognizioni che fra loro sembrano ripugnanti, qual è quella che un giuoco non possa vintersi colla Donna, ma bensì con un Rocco (1); che pattar si possa coll'Alfiere, ma

---

ch' esso abbia verun modo di liberarsi di tal molestia. Che cosa sia *stallo* s' è già dichiarato di sopra.

(1) † Sembra ciò un paradosso de' più insostenibili; e nientedimeno è una verità dimostrata. Collochisi il Re bianco alla casa del Rocco della Regina; il Rocco alla quarta casa del Cavaliere della medesima; i Pedoni del Rocco e dell' Alfiere della Regina a' lor posti, e quello della Regina alla terza casa. Dall' altra parte si collochi il Re nero alla terza casa del Rocco della Regina, essa Regina alla seconda casa del Re bianco, i Pedoni del Rocco e dell'Alfiere della Regina alla terza casa dei due analoghi pezzi avversarii, e quello della Regina alla quarta casa della Regina contraria. Abbia il tratto o l'uno o l'altro de' giocatori, torna lo stesso; il giuoco è patto di sua natura. Perciocchè, se la Regina nera dà scacco, il Bianco copre col Rocco: e se piglia il Pedone dell'Alfiere, il Bianco dà scacco al Re avversario col Rocco: ed allora o il Re lo piglia, e dà stallo; o non lo piglia, e

colla Torre si perda; ed altrettali, che a me sarebbe troppa briga di registrarle, a voi di leggerle.

Di questi partiti, o vogliam dire finimenti di giuoco, ne lasciarono parecchi il Damiano, il Lopez, il Carrera, il Calabrese, il Salvio, e più di loro il moderno scrittore M.r Philippe Stamma d'Alep en Syrie: ma quando ne vogliate una scelta de' più luminosi e più necessarii, leggete la raccolta d'un valentissimo nostro concittadino (1), che fra poco darà in luce un'opera su questo giuoco, la quale senza dubbio sarà la più istruttiva e pregevole di quante si sieno fin qui vedute; sì perchè di tutte ne racchiude il più bello, come perchè si distingue con assaissime dimostrazioni, tutte utili e pellegrine, dai passati maestri nè pur toccate.

---

sa tavola. Che se il nero, invece di far questo, porta la Regina altrove per tentare di pigliar al nemico il Rocco, non gli può venir fatto senza il sacrifizio della medesima; e il giuoco sarà parimente patto.

Laddove se in luogo della Regina il Nero abbia il Rocco, piglierà con esso il Pedone dell' Alfiere all' inimico, e indi, secondo le mosse di lui, o gli darà scaccomatto, o gli prenderà eziandío il Pedone della Regina; e mandando poscia innanzi i Pedoni suoi, o piglierà il Rocco all' avversario, o farà nuova Regina, e in ogni maniera vincerà il giuoco. Laonde si vede che in questo caso veramente singolare arreca al giocator pregiudizio la troppa forza ed attività della sua Regina.

(1) † Giambattista Lolli. La sua Opera fu di poi stampata in Bologna nel 1763.

IX. Potreste ammirare come io passi sotto si-
enzio certi ottimi avvertimenti da alcuni scrit-
ori qua e là suggeriti, come, a cagion d'esem-
oio, stimar sempre il nemico, tuttochè inferio-
e o di sapere o di forze. Non giocar mai fret-
oloso. Conoscere il suo giorno (giacchè, al dir
li Plutarco, anche l'ingegno partecipa della
nstabilità della fortuna, nè ha ogni dì la vigo-
ía stessa). *Ingenium quoque, veluti sub for-
unæ rota, non singulis diebus est aptum*. Pri-
na di eseguire un buon tratto cercarne un mi-
gliore. Tastare il nemico ne' suoi consueti di-
etti. Non mostrare il dito malato. Non giocare
nai disattento, ma star sorbone; onde non
s' abbia a dir con Catullo:

Nos alio mentes, alio divisimus aures.
Jure igitur vincemur. Amat victoria curam. *

Ma da quando in qua v' ho io promessi i pre-
cetti della prudenza, quali son questi? Avessi
pure adempiuto all' oggetto proposto di accen-
narvi i principali nel nostro giuoco! i quali
però siccome non bastano a fare il buon giuo-
catore, altro essendo il sapere la regola, ed al-
ro il sapere applicarla alle contingenze; quin-
di tornerò per ultimo ad indicarvi la strada
fin qui da tutti battuta, cioè lo studio accura-
to de' migliori pratici libri, e l' esercizio fre-
quente con giuocatori di fina speculazione: il
che facendo, avrò senza dubbio il piacere di

---

* † Noi qua le menti, e là tegnam gli orecchi.
Sarem vinti a ragion. Vittoria arride
Ad uom che tutto al suo suggetto è intento.

scorgere in voi un' eccellente riuscita, come ho quello presentemente di essere pieno di amore e di stima.

Di casa 15 Novembre 1762.

Il vostro N. N. (1).

(1) † Quest' Anonimo Modenese è il Consigliere *Ercole del-Rio.*

PARECCHI PARTITI

SCELTI DA VARII AUTORI

N. B. Si conforta il giovane principiante a non voler vedere la soluzione de' seguenti Partiti, che vi sarà posta sotto, se non ha prima tentato e ritentato di ritrovarla egli stesso. L' esercitarvi sopra il suo ingegno, glie ne farà acquistare più svegliatezza; e il rinvenirne lo scioglimento da sè gli riuscirà di non poca soddisfazione.

DODICI PARTITI PRATICI. *

I.

Bianco. Il Re alla casa del suo Rocco.
La Regina alla seconda casa del Rocco della Regina avversaria.
Un Rocco alla casa del Rocco della Reg. nera.
Un Alf. alla quarta casa del Rocco del Re.
Un Cavaliere alla casa della Regina nera.
Il Pedone del Cavaliere del Re non mosso.

Nero. Il Re alla casa del suo Alfiere.
La Reg. alla seconda casa della Reg. bianca.
Il Rocco del Re alla sua propria casa.

* † Partiti pratici sono chiamati que' finimenti di giuoco che possono facilmente accader in sul tavoliere, ed è molto probabile che sieno realmente accaduti più volte.

Un Alfiere alla casa del Re.
Un Cavaliere alla terza casa del Re bianco.
Il Pedone dell'Alfiere del Re non mosso.

Quantunque il Bianco sia minacciato dalla Regina avversaria di un irreparabile scaccomatto al primo colpo; nientedimeno, avendo il tratto egli, non solo se ne sottrarrà di leggieri col sacrificio della sua Regina, ma darà eziandío nel secondo colpo scaccomatto al nemico nella seguente maniera:

1.

B. La Regina piglia il Pedone, e dà scacco.
N. L'Alfiere per necessità piglia la Regina.

2.

B. Il Cavaliere, scoprendo il Rocco, dà scaccomatto alla terza casa del Re.

II.

B. Il Re alla casa del suo Cavaliere.
Un Rocco alla seconda casa del Cav. del Re nemico.

N. Il Re alla terza casa del Rocco del Re avversario.
Un Rocco alla casa del Re.
Il Pedone del Cavaliere del Re alla seconda casa del Cavaliere del Re avversario.
Un altro Pedone raddoppiato alla quarta casa del medesimo Cavaliere.

Il Bianco, il quale ha il tratto, vedendo ridotto il suo giuoco in pessimo stato, si appiglia al partito di renderlo patto; la qual cosa egli ottiene in due colpi nel modo seguente:

1.

B. Il Rocco dà scacco alla seconda casa del Rocco nemico.

N. Il Re per necessità alla terza casa del Cavaliere del Re bianco.

2.

B. Il Rocco alla seconda casa del Re nero sotto all' offesa del Rocco nemico.

OSSERVAZIONE.

† Il Rocco nero non può prendere il bianco, perchè ne seguirebbe lo stallo: e nè pure può uscir mai della fila, dov' è, per rendersi operativo; chè il Rocco bianco glie ne attraversa perpetuamente il cammino, recandoglisi sempre davanti in qualsivoglia delle seconde case del campo nemico. Ed ecco renduto il giuoco necessariamente patto o con la tavola o con lo stallo.

III.

B. Il Re alla seconda casa del Rocco della Reg.
La Regina alla terza casa dell' Alf. del Re.
Un Rocco alla casa del Cav. della Reg. nera.
Un Cavaliere alla quarta casa della Regina avversaria.

N. Il Re alla quarta casa del Rocco della Regina nemica.
La Regina alla casa dell'Alfiere della Regina bianca.
Un Rocco alla quarta casa dell'Alfiere della Regina contraria.
L'Alfiere della Regina alla quarta casa del suo Cavaliere.
Il Pedone del Rocco della Regina spinto avanti un passo.

Il Bianco, avendo l' avvantaggio del tratto, dà scaccomatto in tre colpi.

1.

B. La Regina dà scacco alla terza casa del suo Cavaliere.

N. Il Re alla quarta casa del Rocco della Reg.

2.

B. La Regina piglia l'Alfiere, e dà scacco.

N. Il Pedone prende la Regina.

3.

B. Il Rocco dà scaccomatto alla casa del Rocco della Regina nera.

IV.

B. Il Re alla quarta casa del suo Rocco.
La Regina alla casa del Cavaliere del Re.
L'Alfiere del Re alla quarta casa della Regina nera.
Il Ped. { del Rocco del Re alla terza casa del Rocco del Re nemico.
del Cavaliere del Re alla quarta casa del Cav. del Re avversario. }

N. Il Re alla seconda casa del suo Rocco.
La Regina alla casa del Rocco del Re.
Un Cavaliere alla terza casa della Regina.
Il Pedone del Re alla quarta casa del Re bianco.

Il Bianco, avendo il tratto, darà scaccomatto in tre colpi.

1.

B. La Regina dà scacco alla seconda casa del Rocco della Regina nera.

N. Il Re alla terza casa del suo Cavaliere.

2.

B. La Regina dà scacco alla seconda casa dell'Alfiere del Re avversario.

N. Il Cavaliere la piglia.

3.

B. L' Alfiere piglia il Pedone alla quarta casa del Re bianco, e lo matta.

OSSERVAZIONE.

† Il Nero, invece di movere il Re, avrebbe potuto coprire lo scacco col Cavaliere alla seconda casa dell'Alfier del suo Re; ma in questo caso il Bianco avrebbe preso il Cavaliere colla Regina, e dato scacco: ed appresso, avendo il Nero coperto il Re colla propria Regina, per non potere far altro, egli pigliandola con la sua, avrebbe dato scaccomatto. Avrebbe anche potuto il Nero coprire lo scacco col Cavaliere alla seconda casa del Cavaliere della sua Regina; ma il Bianco pigliandolo colla Regina, avrebbe dato scacco, e indi scaccomatto o, come prima, con la medesima, se il Nero avesse coperto colla Regina sua, o coll'Alfier, come sopra, se il Re si fosse rifugiato alla terza casa del suo Cavaliere.

Il Partito presente è il primo dei dodici che nella edizione seconda del libro intitolato *Il giuoco incomparabile degli scacchi,* fattasi in Modena nel 1782, si trovano in fine senza la soluzione. Nella ristampa che si fece, non ha guari, del detto libro in Venezia, questo Partito, che pur meritava di starci, ne fu tolto via, non saprei dire per qual cagione, e ad esso fu sostituito il seguente, ancor esso senza la soluzione.

B. Il Re alla quarta casa del suo Rocco.
La Regina alla quarta casa dell'Alf. del Re.
L'Alfiere della Regina alla seconda casa del Re nero.

Un Cav. alla casa dell'Alf. del Re avversario.

N. Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.
La Regina alla sua quarta casa.
Il Rocco della Regina alla seconda sua casa.
Il Ped. { dell'Alfiere del Re non mosso.
del Rocco del Re non mosso.
del Cavaliere del Re spinto innanzi un passo.

Il Bianco, avendo egli il tratto, dà scaccomatto in tre colpi.

1.

B. Il Cav. dà scacco alla terza casa del Re.

N. La Regina piglia il Cavaliere.

2.

B. La Regina dà scacco alla terza casa del Rocco nero.

N. Il Re la piglia (o, se si ritira, la Regina lo matterà alla casa dell'Alfier nero).

3.

B. L'Alfiere dà scaccomatto alla casa dell'Alf. del Re avversario.

† Osservi il principiante, che se il Nero, in vece di pigliar il Cavaliere colla Regina, l'avesse pigliato col Pedone, il Bianco l'avrebbe mattato più presto, cioè in due soli colpi, con la Regina alla casa dell'Alfier del Re nero. E se, in vece di pigliar il Cavaliere, avesse ritirato il suo Re alla casa o del Cavaliere o del Rocco, il Bianco l'avrebbe mattato parimente in due colpi soli colla Regina alla casa del Cavaliere della Regina avversaria.

V.

B. Il Re alla casa del Rocco della Regina.
La Regina alla quarta casa dell'Alf. del Re.

Un Rocco alla casa della Regina nera.
L'Alfiere della Regina alla terza casa del Rocco della medesima.

Il Ped. { del Cav. della Regina non mosso.
del Rocco del Re alla quarta casa.

N. Il Re alla seconda casa del Rocco.
La Regina alla seconda casa del Re nemico.
Il Rocco del Re alla seconda casa del Cavaliere del medesimo.
Il Rocco della Regina alla terza sua casa.
Un Cavaliere alla quarta casa del Rocco della Regina bianca.

Il Ped. { del Cav. / del Roc. } del Re { spinto un passo / avanzato due passi.

Il Bianco, il quale ha il tratto, dà scaccomatto in tre colpi.

1.

B. La Regina dà scacco alla terza casa del Rocco del Re nero.
N. Il Re la piglia forzatamente.

2.

B. Il Rocco dà scacco alla casa del Rocco del Re nemico.
N. Copre lo scacco col Rocco.

3.

B. L'Alfiere dà scaccomatto alla casa dell'Alfiere del Re nero.

OSSERVAZIONE.

† Quantunque sia vero che la perdita di un pezzo indebolisce il giuoco di colui al quale è preso, ad ogni modo non dee lasciar il giocatore di sacrificarne qualcuno, anche de' più importanti, qualora la costituzione del giuoco sia tale, che glie ne ridondi un util maggiore del

sacrifizio ch' egli ci fa, siccome accade nel caso presente. Se il Bianco avesse voluto risparmiare la sua Regina, non gli sarebbe venuto fatto di dare scaccomatto al terzo colpo, e verisimilmente non avrebbe di poi potuto vincere il giuoco, stantechè il nemico gli era superiore di forze. Al contrario egli col perderla ha tirato per forza il Re nemico dov' esso veniva ad esporsi all' offesa che gli minacciava l' Alfiere; ed appresso, portando il Rocco alla casa del Rocco nero, gli ha impedito di potersi più ritirare del pericolosissimo sito dov' era; di modo che gli è stato giuocoforza di soggiacere nel terzo colpo allo scaccomatto.

VI.

B. Il Re alla casa del suo Rocco.
La Regina alla quarta casa del Re.
L'Alfiere del Re alla seconda casa del Cavaliere del medesimo.
Un Cavaliere alla casa dell' Alfier del Re nero.

N. Il Re alla casa del suo Rocco.
La Regina alla terza casa dell'Alfiere della Regina bianca.
Un Cavaliere alla terza casa dell' Alfiere del Re.
Il Pedone del Rocco del Re alla terza casa.
Il Pedone del Cavaliere del Re non mosso.

Il Bianco, avendo egli il tratto, dà scaccomatto in tre colpi.

I.

B. La Regina dà scacco alla seconda casa del Rocco del Re nero.
N. Il Cavaliere per forza piglia la Regina.

2.

B. Il Cavaliere dà scacco alla terza casa del Cavalier del Re nero.

N. Il Re alla casa del suo Cavaliere.

3.

B. L'Alfiere dà scaccomatto alla quarta casa della Regina nera.

OSSERVAZIONE.

† Ha luogo anche qui quanto s' è da noi detto nella Osservazione precedente. La perdita della Regina ha fruttato al Bianco la vittoria; perch' egli ha tirato con questo mezzo il Cavaliere nemico nel sito dov' esso veniva ad impedire al Re suo di sottrarsi allo scaccomatto ch'eragli minacciato dal Cavaliere e dall'Alfiere dell'avversario.

VII.

B. Il Re alla casa del Rocco della Regina.
La Regina alla terza casa del Cavaliere della Regina avversaria.
L'uno de' Rocchi alla seconda casa del Cavaliere del Re nero.
L'altro Rocco alla terza casa della Regina nemica.
Un Cavaliere alla quarta casa della Regina.
I Pedoni { del Cavaliere del Re / del Rocco della Reg. } non mossi.

N. Il Re alla quarta casa del suo Rocco.
La Regina alla quarta casa del Rocco della Regina bianca.
Il Rocco della Regina alla propria casa.
L'un degli Alfieri alla terza casa del Re bianco.

L'altro Alf. alla terza casa della Reg. bianca.

Il Pedone { del Re alla quarta casa del Re avversario.
dell' Alfiere del Re mandato avanti due passi.
del Rocco del Re non mosso.

Il Bianco, il quale ha il tratto, matta il Nero al quarto colpo.

1.

B. Il Rocco dà scacco alla terza casa del Rocco del Re nero.

N. L'Alfiere piglia il Rocco.

2.

B. La Regina piglia l'Alfiere, e dà scacco.

N. Il Re piglia la Regina.

3.

B. Il Cavaliere piglia il Pedone alla quarta casa dell'Alf. del Re nero, e dà scacco.

N. Il Re alla quarta casa del suo Rocco, non potendo far altro.

4.

B. Il Pedone dell'Alfiere alla quarta casa dà scaccomatto.

VIII.

B. Il Re alla casa del Rocco della Regina.
Il Rocco della Regina alla terza sua casa.
Un Alf. alla quarta casa del Cav. della Reg.
L'uno de' Cavalieri alla seconda casa del Re nero.
L'altro Cavaliere alla quarta casa dell'Alfiere del Re.

Il Ped. { del Re alla quarta casa del Re avversario.
del Cav. della Reg. non mosso.

N. Il Re alla casa del suo Alfiere.
La Regina alla seconda casa dell'Alfiere del Re bianco.
Il Rocco del Re alla sua seconda casa.
Un Alfiere alla quarta casa dell'Alfiere della Regina bianca.

Il Ped. { dell' Alfiere del Re non mosso.
del Cavaliere del Re spinto innanzi un passo.
del Rocco del Re inoltrato tre passi. }

Il Bianco, che ha il tratto, dà scaccomatto in quattro colpi.

1.

B. Il Rocco dà scacco alla casa del Rocco della Regina nera.
N. Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.

2.

B. Il Cavaliere dà scacco alla quarta casa dell' Alfiere del Re nero.
N. Il Pedone lo prende per forza.

3.

B. L'Alfiere dà scacco alla casa dell'Alfiere del Re avversario.
N. Il Re dove può.

4.

B. L'Alfiere alla terza casa del Rocco del Re nemico, che è mattato dal Rocco.

IX.

B. Il Re alla casa del suo Rocco.
La Regina alla quarta casa del suo Alfiere.
Il Rocco della Regina alla sua quarta casa.
Un Cav. alla quarta casa della Reg. nera.

Il Ped. { del Caval. / del Rocco } del Re non mosso.

N. Il Re alla casa del suo Cavaliere.
La Regina alla propria casa.
Il Rocco del Re alla casa del suo Alfiere.
L'Alfiere della Regina alla terza casa del Cavaliere del Re.
Il Ped. { dell'Alf. del Re spinto un passo. / del Cavaliere / del Rocco } del Re non mosso.

Ha il tratto il Bianco, e matta il Nero in quattro colpi.

1.

B. Il Cavaliere dà scacco doppio alla seconda casa del Re nero.
N. Il Re al cantone.

2.

B. La Regina dà scacco alla casa del Cavaliere avversario.
N. Il Rocco piglia la Regina.

3.

B. Il Cavaliere piglia l'Alfiere, e dà scacco.
N. Il Pedone del Rocco prende per forza il Cavaliere.

4.

B. Il Rocco dà scaccomatto alla quarta casa del Rocco del Re.

OSSERVAZIONE.

† Nella seconda mossa il Nero si sarebbe dispensato volentieri dal prendere la Regina, se non ne fosse stato costretto a viva forza; perciocchè portando nella casa del Cavaliere il suo Rocco, questo doveva poscia impedire la ritirata al Re quando fosse attaccato dal Rocco nemico, e con ciò cagionare lo scaccomatto, come è seguito. Nel terzo colpo poi, se il Bian-

co avesse pigliato il Rocco in vece dell'Alfiere, avrebbe perduto il giuoco immediatamente; perchè in questo caso, non dando egli scacco, l'avversario avrebbe profittato della opportunità che gli era lasciata di mattar lui con la Regina alla casa della Regina avversaria.

X.

B. Il Re alla casa del suo Alfiere.
La Reg. alla quarta casa del suo Cavaliere.
Un Rocco alla seconda casa della Reg. nera.
Un Cavaliere alla quarta casa del Cavaliere della Regina contraria.
Il Ped. { dell'Alf. della Reg. alla quarta casa.
della Regina alla quarta casa della Regina avversaria.
dell'Alfiere del Re al suo posto.
del Cavaliere del Re alla terza casa. }

N. Il Re alla casa del Cavaliere della Regina.
La Regina alla terza casa dell' Alfiere del Re nemico.
L'un de' Cavalieri alla terza casa del Cavaliere della Regina bianca.
L'altro Cavaliere alla seconda casa dell'Alfiere della Regina.
Il Ped. { del Cav. della Reg. alla terza casa.
del Rocco del Re alla seconda casa del Rocco del Re bianco.
del Rocco della Reg. al suo posto. }

Il Bianco, che ha il tratto, dà scaccomatto in cinque colpi.

I.

B. Il Rocco dà scacco alla casa della Regina nera.
N. Il Re alla seconda casa del Cavaliere.

2.

B. Il Cavaliere dà scacco alla terza casa della Regina contraria.

N. Il Re alla terza casa del Rocco della Reg.

3.

B. La Regina dà scacco alla quarta casa del suo Rocco.

N. Il Cavaliere copre lo scacco.

4.

B. La Regina dà scacco alla quarta casa del Cavaliere della Regina nera.

N. L'altro Cavaliere la prende.

5.

B. Il Pedone prende il Cavaliere, e dà scaccomatto.

XI.

B. Il Re alla terza casa del suo Rocco.
La Regina alla terza casa dell'Alf. del Re.
Un Rocco alla quarta casa dell'Alfiere della Regina nera.
Un Cavaliere alla quarta casa del Re.
Il Ped. { dell'Alf. del Re inoltrato due passi. / del Cavaliere del Re non mosso.

N. Il Re alla terza casa del suo Rocco.
La Regina alla casa del Re avversario.
Il Rocco del Re alla propria casa.
L'altro Rocco alla seconda casa del Cavaliere del Re.
Il Cavaliere del Re alla sua terza casa.
L'altro Cavaliere alla terza casa dell'Alfiere del Re.
Il Pedone del Rocco del Re alla quarta casa.

Avendo il Bianco il tratto, dà scaccomatto in cinque colpi.

1.

B. Il Rocco prende il Pedone, e dà scacco.
N. Il Cavaliere prende il Rocco.

2.

B. La Regina piglia il Cavaliere, e dà scacco.
N. Il Re prende la Regina.

3.

B. Il Pedone del Cav. due passi, dando scacco.
N. Il Re si ritira alla terza casa del suo Rocco.

4.

B. Il Pedone del Cavaliere dà scacco alla quarta casa del Cavaliere avversario.
N. Il Re alla seconda o alla quarta casa del Rocco.

5.

B. Il Cavaliere lo matta alla terza casa dell'Alfiere del Re nero.

OSSERVAZIONE.

† Potrà il principiante vedere da questo esempio di quanta importanza sia in certi casi un Pedone ben situato. Il Bianco, per togliersi di mezzo un Pedone che s' opponeva a' disegni suoi, ed agevolarsi la via allo scaccomatto, non dubitò di sagrificare il suo Rocco, ed appresso la sua stessa Regina, vale a dire (dopo il Re) i due più preziosi pezzi del giuoco; e, mediante un tal sacrificio, ottenne poi facilmente con un semplice Pedone ed un Cavaliere ciò che malagevolissimamente ottenuto avrebbe con tutte le forze sue in altra guisa.

XII.

B. Il Re alla seconda casa del suo Rocco.
La Regina alla casa del Re.

Un Rocco alla quarta casa del Cavaliere della Regina nera.

Il Ped. { del Cavaliere del Re mandato innanzi due passi.
del Rocco del Re inoltrato un passo. }

N. Il Re alla casa del suo Rocco.
La Reg. alla terza casa della Reg. nemica.
Un Cav. alla quarta casa del Rocco del Re.

Il Ped. { dell'Alfiere / del Rocco } del Re al suo posto.
del Cavaliere del Re alla terza casa. }

Ha il tratto il Bianco. Esso darà scaccomatto in sei colpi.

1.

B. La Regina dà scacco alla quarta casa del Re nero.

N. Il Ped. dell'Alf. del Re copre lo scacco.*

2.

B. La Regina dà scacco alla casa del Re contrario.

N. Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.

3.

B. La Regina dà scacco alla seconda casa del Re avversario.

N. Il Re alla terza casa del suo Rocco.

4.

B. Il Rocco prende il Cavaliere, e dà scacco.

N. Il Ped. del Cav. del Re prende il Rocco.

5.

B. La Regina prende il Pedone dell'Alfiere del Re, e dà scacco.

---

* † Se, invece di ciò, il Re fosse andato alla casa del Cavaliere, il Rocco l'avrebbe mattato immediatamente.

N. La Regina copre lo scacco.

6.

B. Il Pedone del Cavaliere del Re un passo e dà scaccomatto.

PARTITO DI SOTTILITÀ ASSAI CURIOSO. *

B. Il Re alla terza casa del Rocco della Regina.
La Regina alla terza casa del Cavaliere della Regina avversaria.
L'Alfiere del Re alla casa della Regina.
Il Cavaliere della Reg. alla sua terza casa.
Il Cav. del Re alla terza casa del Re nemico.
Il Ped. { del Rocco / del Caval. } della Reg. non mosso.

N. Il Re alla terza casa della Regina bianca.
La Regina alla terza casa del Cavaliere del Re nemico.
Un Rocco alla terza casa del Re avversario.
Un Cavaliere alla quarta casa della Regina.
Il Ped. { della Regina alla seconda casa della Regina bianca. / dell'Alfiere della Regina alla quarta casa. }

Il Bianco, avendo il tratto, si obbliga di dare scaccomatto al Nero in quattro colpi con questa condizione: che ambidue debbano darsi scacco vicendevolmente a ciascuna mossa.

1.

B. Il Cavaliere della Regina prende il Ped. dell'Alfiere della Regina, e dà scacco.

* † Si dà così fatta denominazione a certi finimenti di giuoco immaginati con molta sottiglièzza per esercizio dell' ingegno.

N. Il Re per forza alla quarta casa dell'Alfiere della Regina bianca, dando scacco scoperto col Rocco.

2.

B. L'Alfiere copre il Re alla terza casa del Cavaliere della Regina, e dà scacco.

N. Il Rocco prende l' Alfiere, e dà scacco.

3.

B. Il Pedone del Rocco piglia il Rocco, e dà scacco.

N. La Regina piglia il Pedone, replicando lo scacco.

4.

B. La Reg. piglia la Reg., e dà scaccomatto.

ALTRO PARTITO DI SOTTILITÀ MOLTO INGEGNOSO.

B. Il Re alla casa del Re avversario.
La Regina alla seconda casa del Cavaliere della Regina nera.
Il Rocco della Regina alla quarta casa della Regina nemica.
L'altro Rocco alla terza casa del Re.
Il Ped. { del Re / dell'Alf. del Re } inoltrato quattro passi.

N. Il Re alla casa del suo Rocco.
La Regina alla casa dell'Alfiere della Regina bianca.
Un Rocco alla seconda casa dell' Alfiere del Re nemico.

Il Bianco, che ha il tratto, si obbliga di dare scaccomatto col Pedone reale nel quinto colpo, senza movere il proprio Re.

1.

B. Il Rocco della Regina dà scacco alla quarta casa del Rocco del Re nero.

N. Il Re alla casa del Cavaliere.

2.

B. Il Rocco del Re dà scacco alla terza casa del Cavaliere del Re.

N. La Regina copre lo scacco forzatamente.

3.

B. La Regina dà scacco alla seconda casa del Cavaliere del Re nemico.

N. La Regina la prende.

4.

B. Il Pedone dell'Alfiere del Re dà scacco alla seconda casa dell'Alfiere avversario.

N. Il Rocc. lo prende, non potendo la Regina, perchè scoprirebbe lo scacco.

5.

B. Il Pedone del Re piglia il Rocco, e dà scaccomatto.

PARTITO AL VINCIPERDI. *

B. Il Re alla casa del suo Rocco.
Un Rocco alla casa dell'Alf. della Reg. nera.
L'Alfiere del Re alla casa della Regina.

---

* † Il Lolli lo chiama *alla gana-pierde*, termine spagnuolo, con cui dinotasi che, per convenzione fatta tra i due giocatori, guadagna il giuoco quegli che forza l'altro a dovergli dare scaccomatto a suo mal grado. Di molto artifizio è quello che or si propone; e non meno ingegnoso sarà l'altro, con cui darassi fine al Trattatello presente.

L' Alfiere della Regina alla seconda casa della medesima.

Un Cavaliere alla seconda casa del Re.

Il Ped. { del Caval. / del Rocco } del Re al posto suo.

N. Il Re alla quarta casa del Cav. del Re bianco.

Un Cavaliere alla seconda casa del Cavaliere della Regina nemica.

Il Ped. { dell' Alf. / del Rocco } del Re alla quarta casa.

Il Bianco ha il tratto. Egli si obbliga di costringere il Nero a dargli scaccomatto affogato col Cavaliere al quinto colpo.

1.

B. Il Rocco dà scacco nella casa del Cavaliere del Re nero.

N. Il Re alla quarta casa del Rocco del Re avversario.

2.

B. L'Alfiere della Regina dà scacco alla quarta casa del Cavaliere del Re nemico.

N. Il Re alla quarta casa del Cavaliere del Re bianco.

3.

B. Il Cavaliere alla propria casa, scoprendo lo scacco dell'Alfiere.

N. Il Cavalier piglia per forza l'Alfiere.

4.

B. L' Alfiere del Re alla terza casa di esso Re, scoprendo lo scacco del Rocco.

N. Il Re alla quarta casa del Rocco del Re avversario.

5.

B. L'Alfiere dà scacco alla seconda casa dell'Alfiere del Re.

N. Il Cavaliere lo piglia forzatamente, e dà scaccomatto affogato.

ALTRO PARTITO AL VINCIPERDI.

B. Il Re alla casa del Rocco.
La Reg. alla casa dell'Alf. del Re contrario.
Il Rocco della Regina alla sua quarta casa.
L'Alfiere della Regina alla propria casa.
Uno de' Cavalieri alla casa della Regina.
L'altro Cavaliere alla terza casa dell'Alfiere del Re nero.
Il Pedone dell'Alfiere del Re spinto innanzi un passo.
Il Pedone del Cavaliere del Re non mosso.
N. Il Re alla terza casa del Cav. del Re bianco.
Il Ped. { dell'Alf. della Regina non mosso. del Rocco del Re alla seconda casa del Rocco contrario.

Il Bianco ha il tratto. Con questo avvantaggio egli potrebbe mattar il Nero al primo colpo o colla Regina o col Rocco o col Cavaliere, a piacer suo; ma vi rinuncia, e si obbliga, in vece di ciò, di costrignere l'avversario a mattar lui al quinto colpo, ed a mattarlo col Pedone dell'Alfiere della Regina, senza che riesca di poter farlo Regina.

1.

B. La Regina dà scacco alla terza casa della Regina nera.
N. Il Pedone la prende per forza.

2.

B. Il Rocco alla quarta casa dell'Alf. del Re.
N. Il Pedone alla quarta casa della Regina.

3.

B. Il Cavaliere, che è alla terza casa dell'Alfiere del Re nero, dà scacco alla quarta casa del Re.

N. Il Pedone prende il Cavaliere per forza.

4.

B. L'Alfiere alla terza casa del Re.

N. Il Pedone prende il Pedone, non potendo far altro.

5.

B. Il Cav. alla seconda casa dell'Alf. del Re.

N. Il Pedone piglia forzatamente il Pedone, e dà scaccomatto.

SONETTO

DELL' ARCIPRETE

EMILIANO EMILIANI

nel tomo VII. delle Rime degli Arcadi,
Roma 1717, p. 70.

Ecco il campo, ecco l'armi, ecco le schiere
A pugnar pronte in periglioso marte,
E quinci e quindi opposte, e all'aura sparte,
Vedi candide insegne, atre bandiere.

Muovon guardinghe il piè le squadre altere,
E mostran ben, che di pugnar san l'arte:
Altri assale, altri fugge, altri in disparte
Insidie tende, e di nascosto fere.

Qui l'alte torri, i gran destrier, le forti
Amazoni reine, e qui l'invitto
Stuol de' feroci sagittarii accorti.

Lungo fan tra di lor negro conflitto,
Fin ch' al suol cada un de' due regi, e porti
D' irreparabil colpo il sen trafitto.

FINE.

PADOVA

COI TIPI DELLA MINERVA

MDCCCXXXII

Prezzo Austr. L. 1.